

Edición Oficial
Española

PlayStation Trucos

Magazine

14



¡¡¡TE VA A DOLER!!!

READY 2 RUMBLE

Sudor, sangre y puñetazos, ¡a pelear!



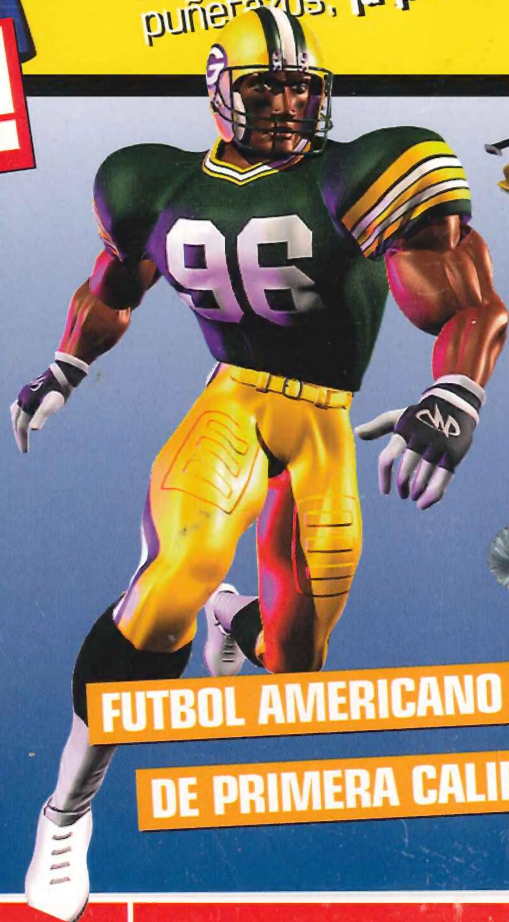
16 páginas
TRUCOS
A-Z

GRATIS!

DE AVENTUREROS

Gratis con el número 14 de PlayStation Trucos Magazine

TOY STORY 2



FUTBOL AMERICANO

DE PRIMERA CALIDAD



LE MANS 24 HORAS

Los circuitos analizados y los mejores consejos



SIGUE LA LUCHA

FIGHTING FORCE 2

La segunda parte de nuestra guía recién salida del horno

NFL BLITZ 2000
FIFA 2000

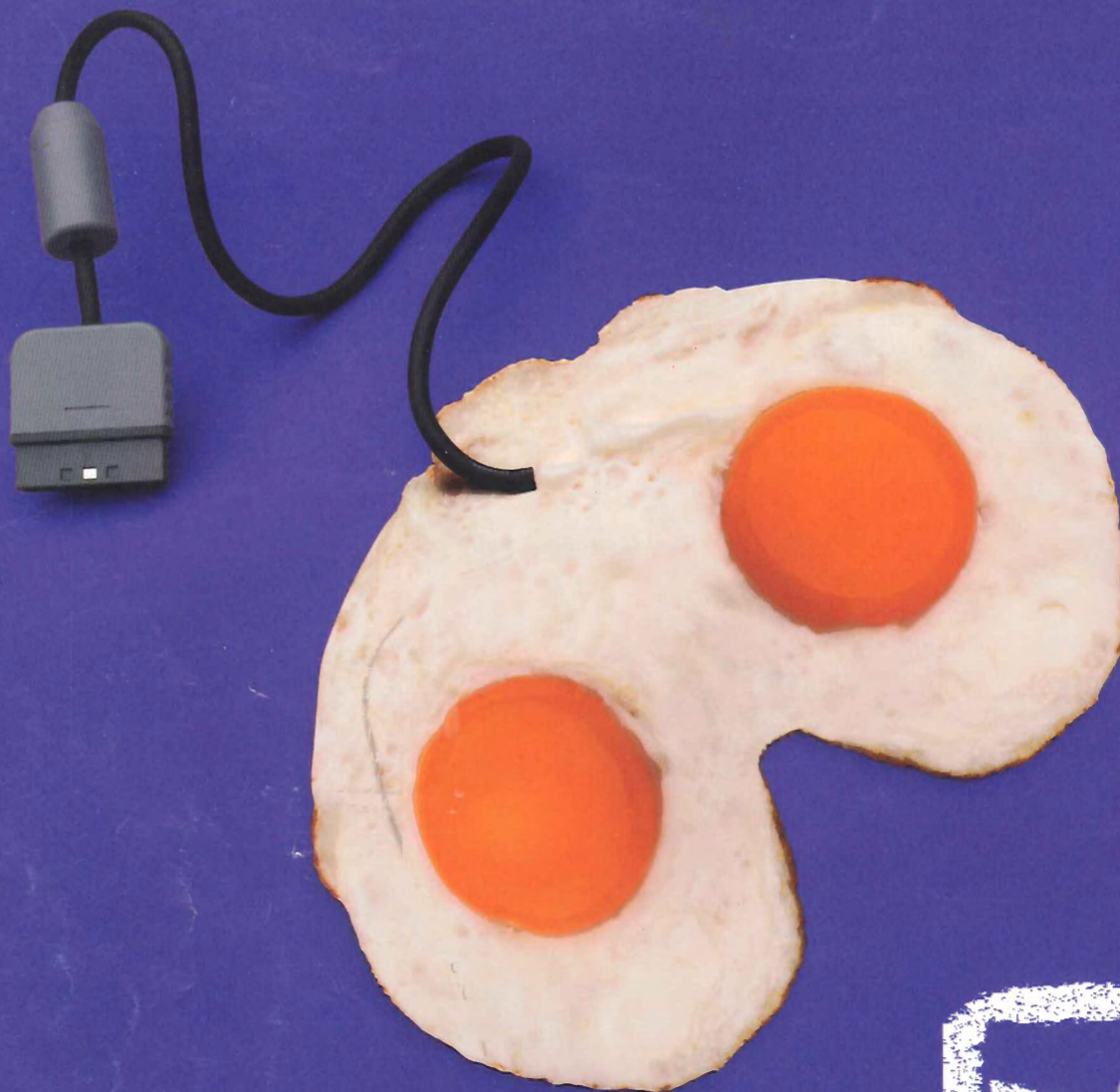
DISCWORLD
NOIR

475 Ptas - 2,85 €



8 414090 102773

00014

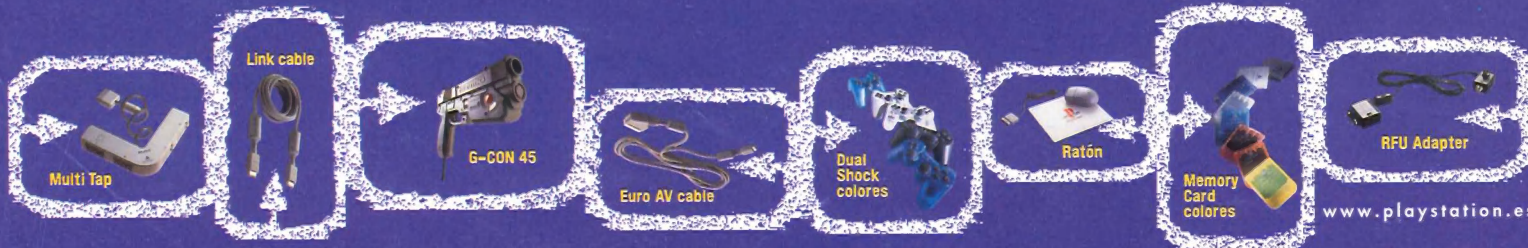


DUAL SHOCK

Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**



www.playstation.es

Editorial

Mucho juego deportivo tenemos este mes. Y es que aquí, en la revista, nos va la vida sana, no paramos de beber zumos naturales e incluso nos ponemos el chandal para jugar con la consola.

Y es que para jugar con la Playstation hay que tener reflejos y la mente despejada. Este mes la revista empieza con la segunda entrega de la guía de Fighting Force 2, seguimos con un deporte noble, el boxeo, los ingleses dicen que lo inventaron, pero creemos que ya hacía siglos que los hombres se dejaban los dientes para demostrar a las mujeres que ellos estaban más enamorados que los otros pretendientes.

Luego viene más deporte, el fútbol americano, que nos obsequia con un precioso ballet de empujones y placar-

jes, y es que es más fácil agarrar una cabeza que esa condenada pelota con forma de melón. Después de una buena ducha y una visita a la enfermería nos vamos a meter de lleno en una aventura gráfica repleta de criminales y chicos peligrosos, Discworld Noir. Si nadie nos ha matado, podemos hacerlo nosotros mismos al volante de un coche de competición en Le Mans 24 horas. Velocidad de infarto para este juego de carreras en el que podrás pilotar los coches más rápidos sin que la compañía de seguros te demande.

Para los que no les gusta tanto asfalto, tenemos un poco de hielo y arena en Colin McRae, ese clásico que nunca nos cansaremos de recomendar. Y para clásicos Metal Gear Solid, ¿Porque incluimos estos

juegos ahora?, aparte de los nuevos 3 millones de jugadores de este año, por que muchos son los que no quieren guías y trucos cuando se acaban de comprar un juego, quieren saborearlo un poco más, al cabo de unos meses, cuando ya se han asegurado que no son capaces de pasarse el juego por sí solitos, se dan cuenta de que en los kioscos ese juego ya ha sido olvidado por las revistas. Para estos jugadores de «verdad» van dedicados estos análisis «con retraso»

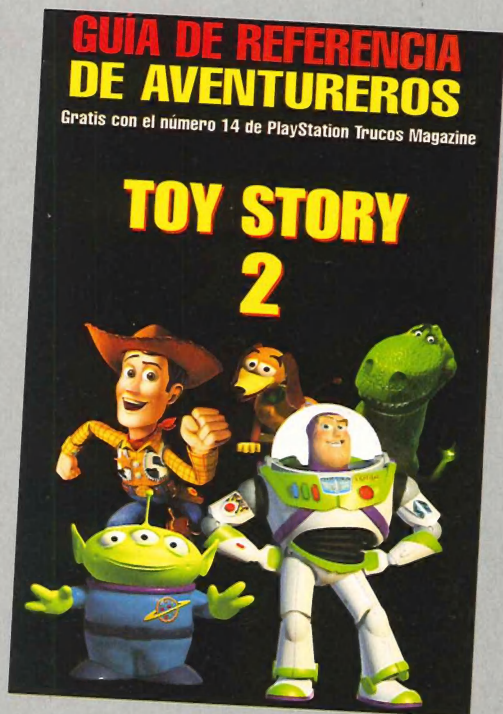
Este mes, vuelve la sección Playstation en Internet a petición vuestra, lo que demuestra vuestro interés por la revista, así que una vez más os hacemos caso e incluimos lo que los lectores nos pedís.

Redacción PS Trucos Magazine

Y el libro...

Buzz Lightyear llama a base para informar que un tipo con un extraño mando me esta moviendo por quince niveles en los que tendré que enfrentarme a toda clase de muñecos. El tipo parece que no se aclara mucho y no consigue encontrar la solución a los enigmas, a los puzzles y las salidas de cada nivel, necesito que alguien le eche una mano antes de que se me acaben las baterías.

¡¡¡DISFRÚTALO!!!



30 abril 2000

Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción

Estudi Digital S.L.

Riera de Sant Andreu 9, 1º - 08030 Barcelona
Tel: 93 274 47 10

Director edición española: **Amadeu Brugués**
Director técnico: **Jesús Mauri**

Colaboradores: **Mike Roberts, Albert Lavila, Anna Villanueva, Zoraida de Torres**

Maquetación electrónica
Estudi Digital S.L.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**

Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de consumo: **Domènec Romera**

Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Tel: 93 254 12 50

Fax: 93 254 12 61

Madrid:

Jefa de publicidad: **Montse Casero**

Orense 11. 28020 Madrid

Tel: 91 417 04 83, Fax: 91 417 05 33

Suscripciones

Manuel Núñez

suscripciones@mcediciones.es

Tel: 93 254 12 58

Fax: 93 254 12 59

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones

Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Rotographik - GIESA Tel: 93 415 07 99

Depósito legal: B44967-98

Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis S.L.

Avenida de Barcelona 225

Molins de Rei, Barcelona

Coedis Madrid:

Laforja, 19-21, esq. Hierro

Polígono Ind. Loeches

Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.

Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.

Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06

Distribución capital: AYERBE Interior D.C.P.

IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:

CADE S.A. C/ Lago Ladoga nº 220 - Colonia

Anahuac

Delegación Miguel Hidalgo - México D.F.

Tel. 545 65 14 Fax 545 65 06

Distribución Estados: AUTREY

Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

Edita

MC Ediciones S.A.

Administración

Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Tel: 93 254 12 50

Fax: 93 254 12 63

Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos de *PlayStation Tips* son copyright de Future Publishing Limited, Reino Unido, 1996. Todos los derechos reservados. Los logotipos «PS» y «PlayStation» son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Para más información sobre esta revista u otras de Future Publishing, contacten a través del Web: <http://www.futurenet.com>



Suma

Grandes títulos, grandes consejos. Aquí tienes el mapa del tesoro. Sólo que, bueno, está lleno de tesoros. Elige el que prefieras. Y luego otro, y otro, y otro...

7



FIGHTING FORCE 2

Lo prometido, el resto de nuestra guía para un juego realmente difícil

15



READY 2 RUMBLE

Duele menos que la realidad, pero tus padres se ahorrarán la cirugía estética.

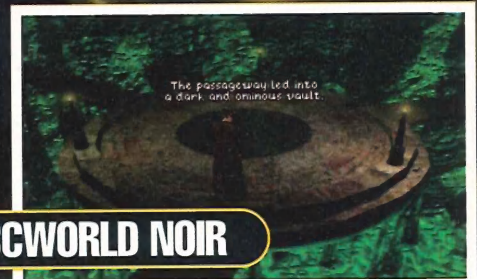
23



NFL BLITZ 2000

Este es de esos juegos en los que necesitarás un casco para jugar.

31

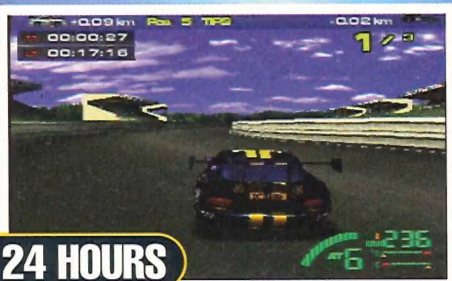


DISCWORLD NOIR

Chicos malos y asesinos en esta aventura gráfica llena de sorpresas

rio

39



LE MANS 24 HOURS

Kilometros de asfalto y los coches más rápidos solo para tu Playstation

49



COLIN McRAE

¿Hey, no consigues terminar con buen tiempo ese rally? Tranquilo, te haremos de copiloto.

59

A-Z

A-Z

Con los últimos trucos de los últimos juegos y de los clásicos, la mejor base de datos.

75

METAL GEAR SOLID

87

FIFA 2000

92

INTERNET



MISIÓN SEIS: PLANTA DE CLONACIÓN: En cada pasillo hay un cañón montado en el techo y es probable que también encuentres a un par de guardias. Pero en todos los pasillos también hay dos celdas, en su interior comprobarás que los prisioneros suelen guardar municiones y pociones de vida.

Cruza dos de estos pasillos y llegarás a una sala más grande. Justo delante verás un par de escalones. Súbelos hasta una zona secreta con municiones, granadas y una poción grande de vida. También encontrarás otro secreto en la estancia siguiente.

Fighting Force 2

FRUSTRANTE, DIFÍCIL Y CASI IMPOSIBLE EN ALGUNAS SECCIONES, FIGHTING FORCE 2 TIENE A MONTONES DE LECTORES COMPLETAMENTE ATASCADOS. DESPUÉS DE CONSTATAR ESTE HECHO, HEMOS DEDICADO MÁS TIEMPO DEL QUE DEBERÍAMOS A GARANTIZAR QUE LAS MASAS DE ADEPTOS A LA PLAYSTATION PODÁIS DISPONER DE CUALQUIER CONSEJO O INFORMACIÓN QUE OS SEA ÚTIL PARA TERMINAR EL JUEGO... YA NOS DARÉIS LAS GRACIAS CUANDO LLEGUÉIS AL FINAL.

i Conseguiste superar la primera parte sin problemas? Bueno, esperemos que sí. En caso contrario, olvídate de todo lo demás durante las próximas semanas, porque terminar Force 2 va a exigir que le dediques hasta el último gramo de tu materia gris.

Desde la base de misiles hasta el diabólico enemigo del final, encontrarás túneles secretos, cañones instalados sobre los muros y callejones sin salida dispersos por los niveles como, bueno, como cosas dispersas, y algunos de los enemigos desafían toda lógica o sentido común. Con sólo un poco de ayuda externa nuestro bravo (y algo temerario) reportero arriesgó su vida, integridad física y una buena parte de su salud mental para ofrecerte la guía completa de la segunda parte del juego.

No lo compadezcas demasiado. Después de todo, le pagan por hacerlo y ya sabes que hay trabajos peores.

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine
VEREDICTO

CONCLUSIÓN

No es Metal Gear Solid ni Fighting Force. Tiene elementos de ambos, pero en último término no llega a su nivel. Es un juego muy superficial que intenta parecer algo que no es.

6

SOBRE 10



MISIÓN CUATRO
BASE ENEMIGA

Encamínate hacia la base, pero asegúrate de tener la ametralladora, la vas a necesitar. Elimina con rapidez a los guardias y ataca al cañón situado sobre la puerta. Avanza cruzando habitaciones hasta llegar a un corredor con tres puertas. Sigue recto, recoge las municiones, retrocede y pasa por la puerta de la llave azul para recoger la llave roja.

Entra en la sala siguiente, obtén tus nuevas instrucciones del ordenador y pasa a la estancia que hay después para recoger unas valiosas municiones extra. Retrocede y baja con el ascensor. Dispara contra los guardias que verás nada más llegar y después date una vuelta por esta reducida zona, recogiendo

" El siguiente malo será el primero en causarte algún susto, pero no es demasiado difícil."

municiones. Después de eliminar cualquier oposición en estas salas, vuelve al ascensor y continúa el descenso.

La estancia siguiente es un poco más fácil. Dispara a saco con la ametralladora y recoge la poción de vida que aparecerá. Después apunta a los barriles situados encima de la escalera y

dispáralos, de este modo provocarás una reacción en cadena que te dejará vía libre para conseguir un montón de armas extra. Sube para recoger esas armas y, una vez en tu poder, vuelve al ascensor.

Baja otra vez y, después de cruzar tres habitaciones, dispara contra los barriles para abrirte paso hasta un pasadizo oculto. Avanza por este corredor (recuerda que debes disparar contra la mina que hay en el cruce) y vuela por los aires el eje metálico disparando contra los barriles. Después debes retroceder cruzando las puertas y seguir avanzando hasta acceder al exterior. Haz fuego contra cualquier blanco que tengas al alcance, recoge las municiones y sigue adelante.

En la sala siguiente debes estar listo para ametrallar a la multitud

de guardias que llegará desde la izquierda. Después has de destruir los barriles situados en la esquina del otro extremo y adentrarte en ese pasadizo secreto para conseguir más municiones y pociones de vida. Ahora debes retroceder y descender a la estancia siguiente. Sé precavido, porque si disparas contra cualquiera de los barriles, provocarás una reacción en cadena que hará que todo vuele en pedazos, tú incluido.

Después las cosas serán un poco más fáciles y seguro que puedes arreglártelas tú sólo hasta llegar a la siguiente sala complicada. Baja por la escalera y destruye todos los ordenadores que encuentres. Vuelve a subir, tan rápido como puedas, cruza corriendo la puerta que tienes delante y después gira a la izquierda. Si puedes



[1] Dispara con la metralleta a toda velocidad ... **[2]** Hay una llave en la sala de tu izquierda. **[3]** La mayoría de los guardias te proporcionan bonus extras después de eliminarlos. **[4]** Hazte con un arma pesada y peligrosa... **[5]** ...después dispara contra los barriles situados encima para despejar la zona de la parte superior de la escalera. **[6]** Encontrarás pociones de vida y municiones detrás de estos barriles.



llegar a los guardias que tienes delante antes de que explote la fábrica, lograrás sobrevivir. Mata a los guardias, recoge todas las armas y deslízate por la pendiente para encontrarte con el siguiente enemigo.

Se trata del primer enemigo del juego que puede darte algún quebradero de cabeza. No es que resulte difícil de eliminar (en absoluto), tan sólo debes seguir una conducta muy específica para lograrlo. En primer lugar, debes prepararte para cuando alguna de las dos luces rojas pase a verde. En ese momento, corre a toda velocidad en su dirección a pegarle un puñetazo. Entonces, mientras tu enemigo recoge frenéticamente sus sesos desparramados, dispárale con todo lo que tengas. Como puedes ver, es bastante fácil cuando sabes qué debe hacerse.



[1] Dispara contra los barriles que hay abajo y destruirás la rampa **[2]** Puedes liquidar a los guardias de abajo desde una distancia razonablemente segura. **[3]** De verdad, este agujero oscuro está lleno de guardias. **[4]** Hagas lo que hagas, ni se te ocurra disparar contra las bombonas **[5]** Baja por la escalera de la derecha y haz pedazos los ordenadores. **[6]** Sigue nuestra sencilla y pulcra guía hasta este enemigo.





MISIÓN CINCO SILO DE MISILES

Atraviesa el primer par de salas y baja con el ascensor. Cruzar las placas de piedra es cuestión de sincronización, después debes abrirte camino a través de estas estancias hasta llegar al primer enemigo en miniatura de este nivel.

No intentes matarlo. En lugar de eso, líquida a las momias que invoca. Después de cinco oleadas de momias, el enemigo morirá, dejándote con una llave roja. Avanza por las habitaciones hasta llegar a este ascensor. Debes descender y, después de eliminar toda la resistencia de esta zona, cruza el umbral de la izquierda, baja hasta el final y recoge la llave amarilla, las municiones y la poción de vida. Vuelve a subir por donde viniste con el ascensor y cruza la puerta de la derecha.

Aquí te encuentras con puertas a izquierda y derecha, te interesa ir por la de la izquierda. Necesitarás la llave amarilla para entrar; a parte de unos pocos guardias, sólo encontrarás una ametralladora con 50 balas. Cruza la última puerta, accede al ordenador y después sigue adelante.

Ahora debes cruzar dos estancias, matar a los guardias y destruir los ordenadores que hallarás en

la plataforma elevada. Una vez más, has de ir tan rápido como puedas, puesto que toda esta zona volará en pedazos en muy poco tiempo. Déjate caer por la escalera y ve a la puerta que ahora ya está abierta. Esquiva los andamios que caen y corre a toda velocidad hasta la sala siguiente. Si eres lo bastante rápido, superarás estas pruebas y aún te quedará algo de vida.

Avanza a lo largo del nuevo pasillo y, después de eliminar a los guardias y los cañones montados en el techo, dirígete a la izquierda y sube por la rampa. Si te crees lo bastante valiente, hay una zona secreta bajando por la escalera en el extremo opuesto de la sala. El asunto es bastante complicado, puesto que has de derribar la puerta ANTES de cruzarla de un salto. No obstante, tu valor no quedará sin recompensa.

Una vez concluida esta parte, vuelve a subir y cruza la puerta siguiente. Hay una escalera a tu derecha, que conduce hasta una estancia llena de pociones de vida y, más importante aún, el lanzallamas. Cuando lo tengas, vuelve a bajar y sigue adelante. En la habitación siguiente hay muchas municiones y pociones de vida; entonces, el nivel termina de improvisto, sólo un par de pantallas más adelante.



Hay municiones y pociones de vida, y lo que es mejor, conseguirás el lanzallamas."



[1] Correr por debajo de estos pedruscos es fácil. [2] El siguiente mini-enemigo; sólo has de matar a los zombies. [3] Hay muchos bonos en las cajas. [4] Aquí se encuentra la llave amarilla. [5] Intenta destruir los ordenadores para conseguir municiones. [6] ¡Corre! [7] Aquí abajo hay algunos secretos. [8] Encontrarás otros cuando subas por esa escalera.

MISIÓN SEIS PLANTA DE CLONACIÓN

Hay un montón de botín al principio de este nivel, te aconsejamos que recorras las dos primeras áreas, recogiendo todas las armas ocultas en las cajas. Cuidado con los dos guardias situados en una posición más elevada, es mejor que los elimines antes de alejarte demasiado. Sólo hay otro punto que debes recordar: observa que la llave azul está escondida en una pila de bidones de gasolina, situada en una de las esquinas. Actúa al azar y dispara contra todos los bidones para encontrarla.

Avanza hasta el ascensor, debes descender y cruzar dos salas hasta que veas una valla metálica en el lado izquierdo. Ábrete camino hasta llegar

allí y adéntrate en los túneles; debes recoger las municiones y armas que encuentres mientras te mueves y acabarás por llegar a otra sala. Sigue adelante, entra en el siguiente ascensor y sube.

La parte del juego que tienes por delante es una de las más duras

"Esta parte del juego es una de las más difíciles hasta el momento: no tienes armas."

hasta el momento. A dos salas del ascensor encontrarás una zona en la que no puedes llevar ningún arma (ni siquiera un cuchillo); debes deshacerte de todo y avanzar.

En la siguiente sala principal encontrarás a dos guardias y un cañón montado en el techo. Nada más entrar, debes correr hacia la derecha y aplastar la caja que aparece en la pantalla que te mostramos a continuación. Ahora recoge la pistola, dispara contra el cañón y mata a los guardias. Aparecerán cuatro más desde una zona oculta entre las sombras. Cárgatelos, destruye la caja para conseguir un lanzamisiles y avanza hacia el otro extremo de esta sala; allí descubrirás un pasaje secreto. Debes recorrerlo hasta encontrar el rifle de asalto y después

volver a la sala que has abandonado.

Si estás situado de espaldas al pasadizo del que acabas de salir, debes salir por la puerta que tienes a tu izquierda. Ahora te encontrarás con una serie de celdas y pasillos. En cada pasillo hay un cañón montado en el techo y es probable que también encuentres a un par de guardias. Pero en todos los pasillos también hay dos celdas, en su interior comprobarás que los prisioneros suelen guardar municiones y pociones de vida.

Cruza dos de estos pasillos y llegarás a una sala más grande. Justo delante verás un par de escalones. Súbelos hasta una zona secreta con municiones, granadas y una poción grande de vida. También encontrarás otro secreto en la estancia siguiente. ▶



[1] Elimina a los guardias desde la parte superior de las cajas. [2] Encamínate a la valla metálica que aparece aquí y... [3] ... en unos momentos, deberías llegar hasta aquí. [4] A partir de este punto no puedes llevar armas. [5] Da la vuelta corriendo en esa esquina y aplastar la caja de la pared para hacerte con un arma. [6] En casi todos los lugares te encontrarás con dos guardias y un cañón montado en el techo. [7] Sí, está muerto.

"Cuando encuentres al prisionero que tiene la llave roja, mávalo y recógela."

Liquida a todos los guardias que aparezcan procedentes de la zona oscura situada en el extremo opuesto y después se abrirá una escotilla. En la nueva estancia hallarás a un prisionero que aferra una llave roja; mávalo, recoger la llave y seguir avanzando por los pasillos. Al final llegarás a una celda y nada más entrar comprobarás que es idéntica a la imagen número tres que te presentamos más abajo. Para continuar avanzando por el nivel, debes abrir la puerta con la llave y cruzarla.

Las salas que siguen son sencillas, pero cuando llegues a la siguiente, cuya pantalla te mostramos más adelante, las cosas empiezan a complicarse puesto que dos cañones te disparan desde el techo. Ve a por el que tienes más cerca;

siempre tienes una poción de vida en la pared del extremo opuesto, por si la necesitas. Cuando la sala esté despejada, cruza la puerta de la derecha respecto a tu punto de entrada y avanza hasta el final, donde encontrarás una llave roja y azul. Si ahora retrocedes hasta la sala anterior y te diriges a la zona oscura que hay a la derecha, verás que hay un pasaje secreto en la parte posterior.

Avanza por este camino hasta llegar a otra sala, entonces toma la puerta de la derecha en varias estancias y descender con el ascensor. Sigue por el camino al que has llegado y finalmente encontrarás unas escaleras en espiral. Debes subir hasta arriba y seguir recto hasta encontrar otra puerta que debes abrir pulsando X; por suerte también es

un punto para guardar la partida. Ahora debes cruzar la puerta de la derecha. Entra en la celda de la izquierda y verás un pasillo que se dirige hacia la izquierda. Avanza por este pasaje y sube por la escalera. Sal de la sala a la que has llegado y cruza la antesala para entrar en la celda situada en el otro extremo. Allí encontrarás otro pasaje y una escalera, por la que también has de subir.

Debes cruzar el pasaje hasta el siguiente nivel, pero hay un guardia al que debes eliminar y que te cederá amablemente una llave roja. Ahora debes retroceder por donde has venido, hasta la sala situada después de la última puerta que abriste pulsando X. Gira a la derecha, cruza la puerta y



[1] Sube por aquí para acceder a una zona secreta. [2] Recoge la llave roja. [3] Estás buscando esta habitación para salir. [4] La Uzi va bien con estos cañones. [5] Otra llave roja. [6] Escaleras arriba [7] Si, te aconsejamos que vayas por aquí [8] Por fin encuentras la salida cruza la puerta que tienes delante y habrás terminado.



MISIÓN SIETE LA MISIÓN ROJA

Avanza por la zona inicial y cuando llegues a una bifurcación, toma el camino de la derecha. Recoge la llave azul y cruza la valla metálica para obtener más armas y pociones de vida; entonces puedes volver hasta la otra puerta y usar la llave azul para abrirla.

Destroza los ordenadores, retrocede hasta la otra sala, sube por las escaleras y si también destroza los ordenadores de esta sala. Asciende y sigue cruzando salas. Cuando llegues a la puerta que debes abrir; ya puedes prepararte, porque falta poco para enfrentarse a uno de los enemigos. Sin embargo, el que te espera es la

personificación de la simpleza. Sólo has de correr sin parar por el exterior de la piscina, tirándole granadas siempre que puedas. Él te lanzará bombas, pero si no te detienes podrás esquivarlas con facilidad. Después de cinco impactos directos con tus bombas, estará acabado.

Cruza la puerta que se ha abierto y encamínate a la escalera. En el siguiente corredor hay una valla metálica. Derríbala a tiros y sube para recoger un guante de poder. Encontrarás otra valla a medio camino de este pasillo; si la cruzas encontrarás más pociones y un rifle de asalto. Retrocede hasta el pasillo que has dejado atrás y cruza la puerta de la izquierda.

En la sala siguiente, sube por la escalera y destruye los ordenadores que hay

al final para abrir la puerta que tienes detrás. Crúzala y continua avanzando hasta llegar a otra de las estancias mayores. Elimina toda resistencia y desciende por la escalera; después de cruzar un par de estancias encontrarás una llave roja. Vuelve a la sala principal y retrocede hasta el punto inicial. Hay un par de barras por las que debes columpiarte para llegar a las municiones que hay al final.

No te precipites cuando entres en la sala siguiente, puesto que está llena de guardias y hay otro de esos irritantes cañones montados en el techo a la vuelta de la esquina. Cárgatelo y cruza la valla metálica que hay al final de la habitación. Recoge las armas extras de la estancia siguiente, retrocede por el corredor y sube por la derecha. Cruza la puerta que hay allí y sube por la escalera situada más lejos de ti. Mata a todo el mundo, recoge la poción de vida y atraviesa la puerta del otro extremo (ahora debe utilizar la llave roja). Debes subir; cruzar la puerta que tienes delante y después romper las grandes pantallas azules para hacerte con la llave del mismo color; unas municiones y algo de poción de vida.

Sigue avanzando y

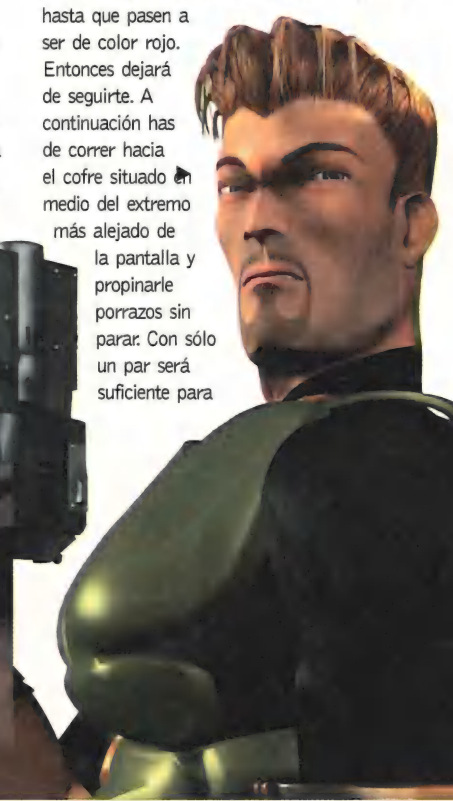
llegarás a una sala llena de cajas. Es probable que ya no te queden demasiadas municiones ni vida, de modo que aprovéchalo para almacenar recursos, te lo mereces. Cruza la puerta más pequeña para conseguir la llave amarilla y después pasa por la otra puerta. Dispara contra los cañones del techo que hay a la vuelta de la esquina y sigue adelante.

Al cruzar la próxima puerta quedas cara a cara con el siguiente enemigo. Una vez más, es muy fácil derrotarlo, pero has de saber qué debe hacerse. Golpea las dos luces que están a cada lado de la puerta hasta que pasen a ser de color rojo. Entonces dejará de seguirte. A continuación has de correr hacia el cofre situado en medio del extremo más alejado de

la pantalla y propinarle porrazos sin parar. Con sólo un par será suficiente para



[1] Primero has de avanzar hacia la derecha para abrir la puerta de la izquierda. [2] Encontrarás más elementos secretos detrás de la puerta. [3] Un nuevo enemigo. [4] Un avance de lo que se te viene encima...





[1] Asciende por la izquierda para conseguir más municiones. **[2]** Encontrarás una poción de vida debajo de esta caja. **[3]** Cuidado con la mina que hay debajo de las cajas. **[4]** Estas pantallas azules pueden tener un bonito aspecto, pero no te gustará tanto cuando las rompas. **[5]** Un enemigo complicado. Ataca al cofre situado en el otro extremo de la habitación.

MISIÓN OCHO LA MISIÓN ROJA

Usa tus dos granadas para eliminar algunos guardias que te atacan inmediatamente al empezar este nivel, y consigue las armas de los difuntos para acabar con el resto. Encontrarás salud y municiones por todas partes, de modo que no te preocupes por ello. Ve al vestíbulo principal tras la masacre y sigue hacia la puerta de la derecha.

Hay un cañón en el techo en la parte superior de las escaleras, pero es muy fácil destruirlo. Luego sigue hacia la sala siguiente. Sigue recto en la siguiente y mata al guarda de abajo para conseguir la llave roja. En la sala de arriba de las escaleras ve primero por la puerta de la izquierda. Aquí encontrarás una guarda que te dará una llave amarilla. Sal de esta sala, cruza recto, baja las escaleras y baja al ascensor.

Ve a la única sala accesible del pasillo anterior y límpiala. Pasa por las salas hasta llegar a una sala con

actividad y, tras matar a todo el mundo y recoger la salud extra, ve por la puerta de la izquierda.

Cuidado al final del siguiente pasadizo, porque un cañón en el techo aparecerá tras de ti y te disparará por la espalda. Tras matar a los dos guardas, gírate y espera. Sigue hacia la siguiente sala y luego sigue derecho. Recoge la llave amarilla de la siguiente sala y luego vuelve para abrir la puerta de la llave amarilla.

En esta nueva sala, sigue por la puerta de la izquierda y rómpelo todo para conseguir mucha munición. Sigue las salas hasta que encuentres al guarda con la llave roja. Ahora vuelve atrás hasta encontrar una puerta y ábrela. Atraviesa la nueva sala y prepárate para algo completamente distinto.

La siguiente sala está constituida por tres subjugos. En un ambiente retro total, tienes que jugar una partida de Battlezone y dos rondas de Asteroids. Salir con vida es relativamente fácil porque tienes munición infinita. Tan sólo

dispara y evita las piedras, ¿vale?

Hecho esto, sigue a por el siguiente jefe. Este tipo es duro de pelar. No intentes atacarle, sólo evítale como si fuera la típica plaga y corre a través de las salas hasta encontrar una puerta cerrada en una sala con dos grandes contenedores verdes. Al final la bestia te encontrará y, al quedar entre los dos contenedores, se transformará en un notable monstruo.

Si ahora intentas abrir la puerta tras de ti, verás que se puede abrir. Atraviésala y entra en una sala con un pequeño ordenador a la izquierda. Accede a él y aparecerá un círculo rojo. Mueve el círculo sobre el monstruo y dispara una ráfaga. Huye del ordenador cuando el bicho esté demasiado cerca y aléjale. Vuelve al ordenador y

repite el proceso hasta acabar con él.

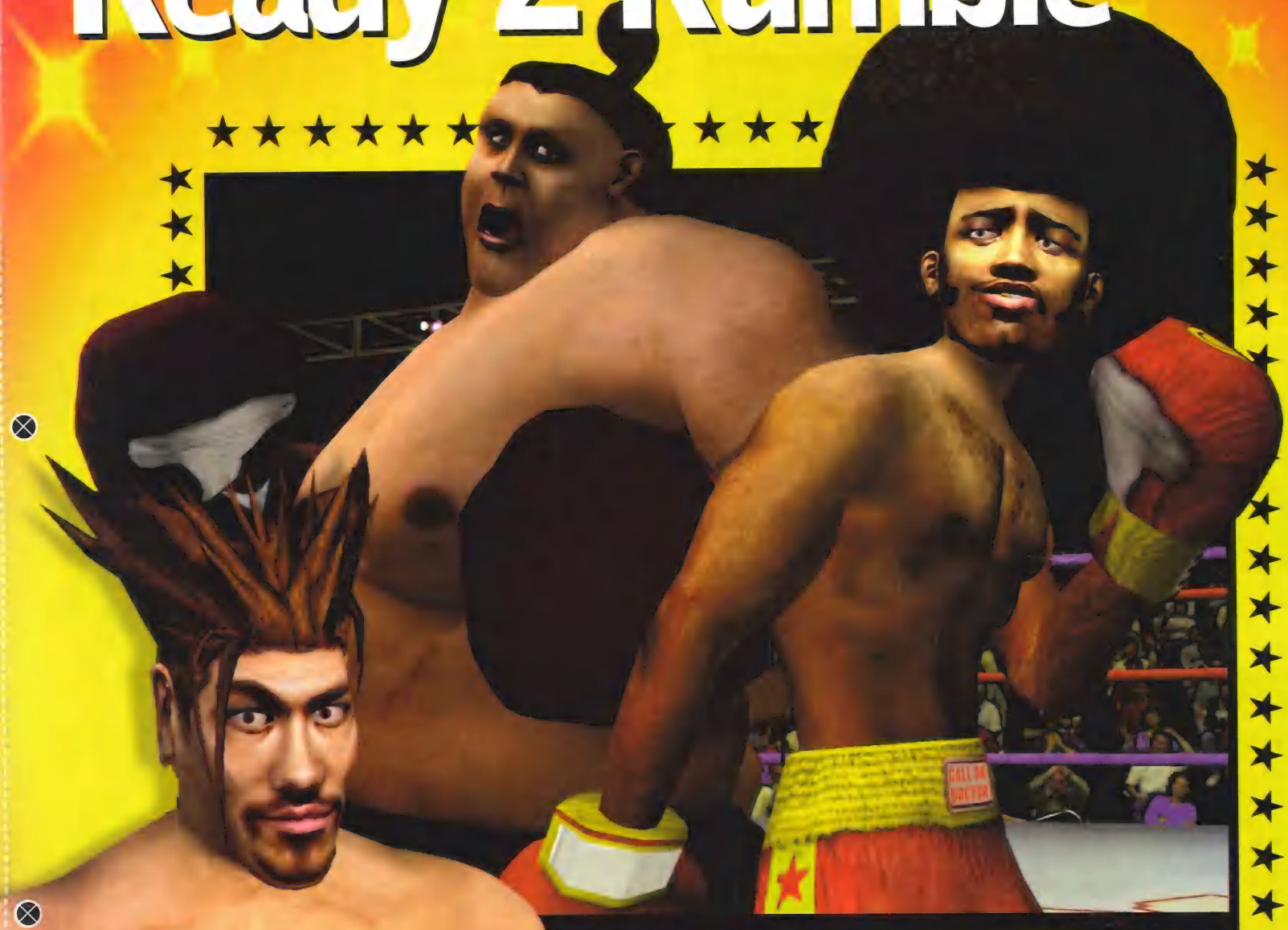
Ahora es pan comido hasta que encuentres al jefe final del juego. Parece un inocente ordenador y, la verdad, lo es. Te dispara un láser rojo por su ojo que te mata inmediatamente, de modo que ve tan a la derecha como puedas y, cuando los láseres estén disparando, dale con todo lo que tengas en centro del ojo. Si te quedas sin munición, tranquilo, puedes destruirlo con patadas y puñetazos, sólo es más lento.

Tras esta sorprendentemente fácil batalla, abandona la sala del ordenador y gira dos veces a la derecha para llegar al final del juego.

Así pues, ¿qué te ha parecido, colega?



Ready 2 Rumble



READY 2 RUMBLE DE PLAYSTATION DEMUESTRA QUE NO HACEN FALTA PROCESADORES DE 128 BITS PARA SACAR JUEGOS INNOVADORES EN GÉNEROS CONSAGRADOS. READY 2 RUMBLE, ELEGANTE Y DIVERTIDO.



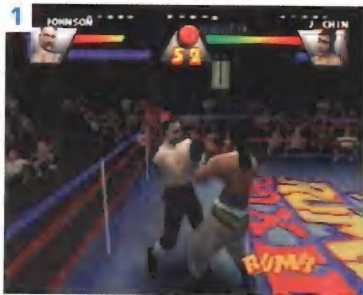
La singularidad en el cuadrilátero es un elemento común en este original simulador de boxeo. Ready 2 Rumble tiene varios personajes pintorescos y un sistema exclusivo de combinaciones, que le convierten en el juego más original en el género de simuladores de boxeo. Empezamos esta guía completa con todos los métodos básicos que debes conocer para entrar en el juego. Luego aportamos para cada personaje una gran cantidad de movimientos y estrategias que te ayudarán a obtener las sensaciones de la perfección pugilística, ¿Preparados?

Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine
VEREDICTO

CONCLUSIÓN
Un juego de boxeo muy divertido y con mucho estilo que, por desgracia, se resiente de unos controles insensibles y de opciones limitadas para un jugador. Eso sí, es muy vicioso...

7
SOBRE 10

PUÑETAZOS



1 Golpe de izquierda: CUADRADO
Golpe de derecha: TRIÁNGULO



2 Golpe cuerpo izquierda: X
Golpe cuerpo derecha: CÍRCULO

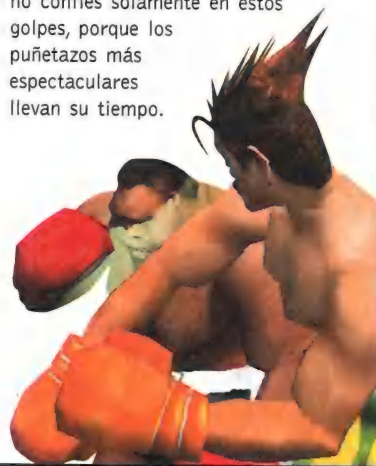


3 Gancho cara: Adelante + CUADRADO
Gancho derecha: Abajo + TRIÁNGULO



4 Golpe fuerte al cuerpo: Abajo + X
Tenderiser: Atrás, Atrás,
Adelante + CÍRCULO

Cada boxeador puede dar puñetazos altos, bajos, a izquierda y derecha. Las combinaciones con el D-Pad crean más movimientos. Cuando ya los dominas, puedes pasar a aprender los movimientos especiales de cada personaje. Los movimientos especiales son esenciales porque dan a los puñetazos una potencia adicional, con lo que la victoria está más cerca. Pero no confíes solamente en estos golpes, porque los puñetazos más espectaculares llevan su tiempo.



Powercut: Triángulo
Head Turner: Abajo + Triángulo
Step & Strike: Arriba + Triángulo
Brain Bruiser: Izquierda + Triángulo
To The Moon: Derecha + Triángulo
Jolly Punch: X
Blocking Hook: Arriba/Abajo + X
Slide & Stab: Derecha + X
Fakie Jab: Círculo
Low Blow: Arriba/Abajo + Círculo
The One-Two: Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: Backflip
Pulla 2: Pongamos manos al asunto

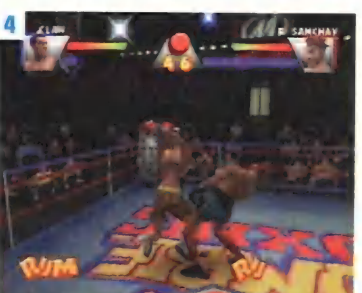
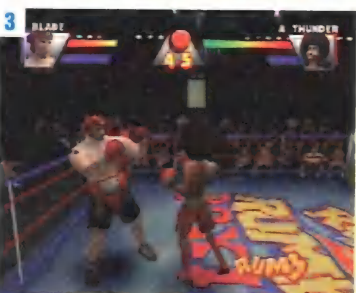
ATAQUES ESPECIALES

Rush: Derecha, Derecha
No Love: Izquierda, Derecha + Círculo
Rejection: Dcha., Izquierda + Triángulo
Superwoman: Izq, Dcha + Cuadrado
Below the Belt: Derecha + Círculo
Cold Shoulder: Izq, Izq, Derecha + X

CÓMO DERROTARLA

Puedes acercarte a Selene sin correr riesgo. Puede ser rápida, pero sus puñetazos no son tan fuertes. Si puedes esquivar sus golpes rápidos de derecha, dale golpes al cuerpo para contrarrestar su rápido golpe defensivo.

LISTA



Ready 2 Rumble es un juego grande. Empiezas el juego con 14 personajes, pero si ganas una Clase de Plata con todos tus boxeadores podrás acceder al boxeador 15º, Bruce Blade, campeón de la Clase de Bronce. Si todos tus pupilos ganan el Bronce, ganarás el 16º personajes y campeón de Plata, Nat Daddy. El campeón de la Clase de Oro, Damien Black, será tuyo cuando ganes el Campeonato con

cada boxeador. Los puntos fuertes y los puntos flacos de cada personaje se muestran en lo que queda de esta sección, junto con todos sus movimientos especiales y las técnicas que deberías utilizar para derrotar a un personaje determinado. Todos los movimientos especiales relacionados sirven cuando encaras a tu oponente a la derecha de la pantalla. Hay una sección sobre el oponente final.

BÁSICO

Antes de entrar en cosas serias en el Modo Campeonato, es esencial dominar los aspectos básicos. Lo primero que hay que aprender es, por supuesto, los controles sencillos, luego los puñetazos básicos, las habilidades de bloqueo, el modo RUMBLE, las pullas y el ritmo del juego.

BOXEADORES: SELENE STRIKE

ESTADÍSTICAS

Lugar: Brasilia, Brazil
Peso: 130 lbs.
Altura: 6'2"
Brazo: 80"
Edad: 24

NOTAS

La elegante técnica de Selene, la mejor mujer boxeadora, está complementada con una potencia letal, sobre todo con su golpe directo y su gancho de derecha. Compensa su falta de velocidad con tácticas fantásticas. Su único punto débil es su cuerpo menudo. Domina sus bloqueos y pullas.

MOVIMIENTOS ESENCIALES

Lightening Jab: Cuadrado
Overhand Smash: Arriba/Abajo + Cuadrado
Stylin' Uppercut: Izquierda + Cuadrado

BORIS «EL OSO» KNOKIMOV

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Zagreb, Croacia
Peso: 220 lbs.
Altura: 6'3"
Extensión del brazo: 73"
Edad: 30

NOTAS

Es una leyenda viva de Europa del Este y, sin duda, tiene unas habilidades muy completas, con ataques interiores y exteriores. Posee varios puñetazos potentes y su gancho inflige un serio castigo. Su uppercut es otro buen puñetazo de su arsenal. A pesar de que Boris no es rápido, con sus golpes se basta cuando llegan a impactar.

ATAQUES ESENCIALES

Jab: Cuadrado
Mighty Hook Left: Arr/Ab+ Cuadrado
Iron Uppercut: Izquierda + Cuadrado
Sliding Jab: Derecha + Cuadrado
From Croatia With Love: Triángulo
Mighty Hok Right: Arriba/Abajo + Triángulo
Superior: Izquierda + Triángulo
Moving Bruiser: Derecha + Triángulo
Zagrev Crusher: X
Sweep Left: Arriba/Abajo + X
Evasive Jab: Derecha + X
Zagrev Crusher Right: Círculo

Sweep Right: Arriba/Abajo + Círculo
Stomach Splatter: Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: Game Over
Pulla 2: No hay dolor

ATAQUES ESPECIALES

Justice Axle: Izq, Derecha + Cuadrado
Reigning Axle: Derecha, izq + Triángulo
Dividing Shaker: Arriba + Cuadrado, Triángulo
Delta Axle: Derecha + X, Triángulo, Cuadrado
Axle Combo: Derecha, Izquierda + Triángulo, Cuadrado, Cuadrado

CÓMO DERROTARLE

Su principal problema es que telegrafía, así que aprovechate de este aviso rápido lanzándole rápidos golpes. Es difícil dejarlo aturdido, por lo que no debes prolongar demasiado una ofensiva si no quieres que te interrumpa con un golpe de los suyos. No pares de atacar pues para derrotarle tendrás que propinarle muchos puñetazos. Dale fuerte y entrarás en el modo RUMBLE a tiempo de debilitarlo. La mayor parte de sus puñetazos son altos.

SALUA TUA



ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Waipahu, Oahu
Peso: 358 lbs.
Altura: 6'm
Extensión del brazo: 77"
Edad: 3

NOTAS

Anteriormente luchador de sumo, originario de Hawai, que se proclamó campeón de Japón. Se dio cuenta de que no se le prestaba mucha atención como luchador porque el sumo no está reconocido en el resto del mundo. Salua es muy poderoso, pero muy lento. Aprovecha sus grandes puñetazos, como su uppercut, y gana letras para tener mayor poder aún. Su problema es que también se le ve lo que va a hacer, pero su golpe de izquierda es bastante bueno.

MOVIMIENTOS ESENCIALES

Straight jab: Cuadrado

Short Hook: Abajo + Cuadrado
Wide Hook: Arriba + Cuadrado
Flubber Fist: Izquierda + Cuadrado
Hidden Uppercut: Derecha + Cuadrado
Hula Tula: Triángulo
Quick Hook: Arriba + Triángulo
The Wai Ki: Abajo + Triángulo
Skull Smasher: Izquierda + Triángulo
Running Uppercut: Derecha + Triángulo
Below the Belt: X
Fat Sweep Left: Arriba/Abajo + X
Belly Bruiser Left: Derecha + X
Mr. Fisto: Círculo
Fat Sweep Right: Arr/Abajo + Círculo
Belly Bruiser Right: Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: Hombre de mantequilla
Pulla 2: Gran objetivo

ATAQUES ESPECIALES

Porkchop: Izq, Derecha + Triángulo
Ton of Fun: Izquierda + Cuadrado
All You Can Eat: Der, Izq + Cuadrado
Gut Buster: Der, izq, Derecha + Círculo
Monster: Abajo + X, Der, Izq + Cuadrado

CÓMO DERROTARLE

Ataca su cuerpo, pues los puñetazos que acierten a su barriga te darán la oportunidad de propinarle un puñetazo en el cabeza o de realizar un movimiento especial. Sus movimientos son poderosos, pero son relativamente fáciles de evitar y de contrarrestar. Pero no tiene un buen juego de pies y es vulnerable en las esquinas.

TANK TRASHER



ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Guntersville, Alabama
Peso: 290 lbs.
Altura: 6'4"
Extensión del brazo: 80"
Edad: 26

NOTAS

Thrasher, ex luchador de rodeos de cocodrilos, se inició en el boxeo en busca de una mejor competición. Quizá parezca feo e inepto, pero es un contendiente que sorprende por su capacidad. Sus golpes pueden aturdir a los oponentes; es una especie de

BLOQUEO

Sería estúpido o engañoso pensar que uno se puede salir con la suya sin hacer bloqueos en un combate de Ready 2 Rumble. Lo más importante que tienes que aprender es a realizar buenos bloqueos ante golpes altos (R1) o golpes bajos (R2). Sin embargo, debes tener siempre presente que tus bloqueos no sirven de nada contra un oponente en modo RUMBLE o contra otro que lance un golpe fortísimo (gancho, uppercut o movimiento especial). También puedes pulsar una dirección con un bloqueo para lograr una estupenda finta. El



bloqueo alto y una dirección hacen que tu boxeador se agache, mientras que si pulsas bloque bajo y una dirección, tu boxeador se aleja de un salto.

compensación por ser el personaje más lento, pero incluso estos golpes son fáciles de ver.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Sloth Punch: Cuadrado
Nose Bleeder: Derecha + Cuadrado
Earth Shaker: Arriba/Abajo + Cuadrado
Over-Extended Jab: Triángulo
Le Tardo: Arriba + Triángulo
Heel to Fist: Abajo + Triángulo
Over the Top: Izquierda + Triángulo
Tiring Puch: Derecha + Triángulo
Sloth Gut Shot: X
Hidden Delight Left: Arriba/Abajo + X
Duck & Punch Left: Derecha + X
Tummy Tucker: Círculo
Hidden Delight Right: Arr/Ab + Círculo
Duck & Punch Right: Der + Círculo

PULLAS

Pulla 1: No duele
Pulla 2: ¿Eh?

ATAQUES ESPECIALES

Blitz: Izquierda + Cuadrado
Rush: Derecha, Derecha
Crash Test Right: Der, Der + Triángulo
Crash Test Left: Der, Der + Cuadrado
Shameless Left: Derecha, Derecha + X
Shameless Right: Der, Der + Círculo
Tenderizer: Izquierda, Izquierda, Derecha + Círculo

CÓMO DERROTARLE

Tank puede aguantar sus golpes, así que utiliza tus movimientos especiales y puñetazos más potentes, así como tus movimientos RUMBLE. Concéntrate en su cabeza porque su cuerpo es su parte más fuerte. Utiliza tu uppercut y, si retrocede, ten cuidado porque es un movimiento rápido y prepárate para esquivarlo.

'BIG' WILLY JOHNSON

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Chester, Inglaterra

Peso: 172 lbs.

Altura: 5'9"

Extensión del brazo: 72"

Edad: 108

NOTAS

Sir Johnson, un campeón del siglo XIX, ha vuelta a saltar a la palestra para demostrar a todos los demás gladiadores qué es el boxeo. Pero reparte que da gusto.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Knuckle Sandwich: Cuadrado
Haymaker: Arriba/Abajo + Cuadrado
Rising Dragon: Derecha + Cuadrado
Maker's Mark: Triángulo
Jolly Ol' Punch: Arriba/Abjo + Triángulo
Thunder Thwack: Izquierda + Triángulo
The Fancy Man's Punch: Der + Triángulo
The Ribber: X
The Hasty Pudding: Arriba/Abajo + X
Kidney Killer: Derecha + X
McGrumpy Stab: Círculo
The Tasty Pudding: Arr/Aba + Círculo
Overhead Stab: Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: ¡Ahora verás lo que vale un peine!
Pulla 2: ¡No te queda nada!

ATAQUES ESPECIALES

Clockwork: Dcha, Dcha, Izq + Cuadrado
Tea & Crumpets: Dcha, Dcha + Triángulo
Stealing Props: Arriba, Abajo + Cuadrado o Abajo, Arriba + Cuadrado
Old School: Abajo, Arriba + Cuadr., X
Time-out: Arri, Aba + Cuad, Cuadrado

CÓMO DERROTARLE

Estáte atento con lo que hace el ordenador contra ti cuando juegas como Willy. La IA debería revelar que los golpes al cuerpo son la clave, así que utilízalos. Los golpes rápidos a la cabeza también sirven, porque su diminuto cuerpo no le deja soportar mucho castigo. También es bastante lento, por lo que

fácil interrumpir sus ataques. Los boxeadores más grandes como Boris tienen mucha más ventaja contra el «Gran» Willy Johnson: el cuerpo a cuerpo es una manera segura de ganar, a menos que descubra su rápido uppercut de izquierda.

BUTCHER BROWN

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Distrito de Columbia
 Peso: 232 lbs.
 Altura: 5'9"
 Extensión del brazo: 82"
 Edad: 23

NOTAS

Un boxeador completo con buenas habilidades. Brown es letal en el cuadrilátero, de ahí el nombre de carnicero (butcher), que se lo puso su madre en los barrios bajos de Columbia. Su perversa madre fomentó en gran medida su violencia, pero en el cuadrilátero ha encontrado su casa. Butcher espera proclamarse campeón para que su madre se enorgullezca de él.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Lil' Butcher: Cuadrado
 Ear Mutilator: Arr/Abajo + Cuadrado
 Jump & Jab: Derecha + Cuadrado
 Tooth Taker: Triángulo
 Small Hook: Arriba/Abajo + Triángulo
 Wind-Up Slam: Derecha + Triángulo
 Brute Disaster: Derecha + Triángulo
 Evasive Jab: Derecha + Triángulo
 Machine Jab: Círculo
 Doctor Gut Kill: Derecha + Círculo
 Wild Hook Right: Arri/Abajo + Círculo

PULLAS

Pulla 1: ¡Será mejor que apuestes por mí!
 Pulla 2: ¡Estoy pero que muy enfadado!

ATAQUES ESPECIALES

Disaster Blaster: Izq + Triángulo, Cuad
 Scrape the Gutter: Trián, Cuad, Cuad
 Bad Manners: Izquierda + Cuadrado
 Total Disrespect: Izq + Cuad, X, Círculo
 Wild Ride: Derecha, Izquierda + Triángulo
 No Turning Back: Derecha, Izquierda + Triángulo, Cuadrado, Triángulo

ATAQUES ESPECIALES

Brute Disaster: Atras + Triángulo
 Disaster Blaster: Atras + Triángulo, Cuadrado
 Scrape the Gutter: Triángulo, Cuadrado, Cuadrado
 Bad Manners: Atras + Cuadrado
 Total Disrespect: Atras + Cuadrado, X, Círculo
 Wild Ride: Adelante, Atras + Triángulo

No Turning Back: Adelante, Atras + Triángulo, Cuadrado, Triángulo.

CÓMO DERROTARLE

Es lentísimo, por lo que es muy fácil esquivar sus movimientos o contrarrestarlos, pero cuida de que tus golpes lleguen a impactar en él, pues es muy duro de pelar. Golpéale en el cuerpo pero no te quedes cerca de él demasiado tiempo.

ANGEL 'RAGING' RIVERA



ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Monterrey, México
 Peso: 155 lbs.
 Altura: 5'9"
 Extensión del brazo: 71"
 Edad: 23

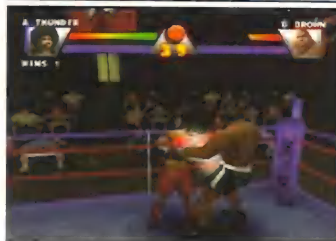
NOTAS

Uno de los contendientes más duros y uno de los favoritos. Originariamente fue un purista del pugilismo, su título de campeón le fue arrebatado por el compañero de clase Rocket Samchay. Ahora ha vuelto con un método completamente nuevo. No tiene piedad. Su golpe de izquierda da pie a su rapidísimo derechazo. Pero ten cuidado con su cuerpo, porque a pesar de ser un buen boxeador es un peso ligero.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Smell da Glove: Cuadrado
 Neck Snapper: Arriba + Cuadrado
 Downcast: Abajo + Cuadrado
 Around the World: (Izq) Dcha + Cuad.
 Step & Jab: Triángulo
 Repeat Offender: Triángulo
 Ear to Chin: Arriba + Triángulo
 Around the World: (Der) Der + Trián
 Extendor: Abajo + Triángulo
 Monterey Power: Izquierda + Triángulo
 Flab Checker: (Izquierda) X
 Mean McSpleen: (Izq) Arri/Abajo + X
 Gut Shot: Derecha + X
 Flab Checker: (Derecha) Círculo
 Mean McSpleen: (Derecha)
 Arriba/Abajo + Círculo
 Over the Belt Boarder: Dcha + Círculo

MODO RUMBLE



Siempre que asestes un buen puñetazo, logras una letra de la palabra RUMBLE. Cuando tengas todas las seis letras, puedes activar el modo RUMBLE pulsando a la vez R1+R2. Mira la postura ostentosa de tu personaje y observa los guantes blancos brillantes. Eso significa que estás en modo RUMBLE y que tienes energía ilimitada durante un período breve.

Cuando haya acabado un asalto, perderás todas las letras que tengas, así que asegúrate de que sacas provecho de todas las habilidades RUMBLE.

Por lo general, cuando hayas derribado a tu oponente pulsarás R1 y R2 para aumentar tu energía, pero si tienes todas las letras RUMBLE, eso activará el modo RUMBLE, que se desperdiciará como si hubiera terminado cuando se levante tu oponente. Sácale partido al modo RUMBLE. La única defensa contra el modo RUMBLE es retroceder y esperar a que se acabe.

Si pulsas X y CÍRCULO en el modo RUMBLE activas la ráfaga RUMBLE, que puede ser muy eficaz.

PULLAS

Pulla 1: Yo Ese
 Pulla 2: Prueba la máquina

ATAQUES ESPECIALES

Ghetto Blaster: Izq, Dcha + Cuadrado
 Lowrider: Derecha, Izquierda + Círculo
 Cruising: Derecha, Izquierda + Círculo, Derecha + Círculo, X, Círculo
 Salsa: Dcha + X, Izq, Dcha + Cuadrado
 Lambada: Dcha, Izq + Círculo, Dcha + Círculo, X, Círculo, Izq, Dcha + Cuad

CÓMO DERROTARLE

Dale en el cuerpo con movimientos y combinaciones especiales, pero ten cuidado con sus contraataques porque es muy rápido. Si te quedas demasiado tiempo cerca de él, te dará un puñetazo en toda la cabeza. Si juegas como un boxeador grande como Salua, castígale.

AFRO THUNDER

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Nueva York, Nueva York
 Peso: 120 lbs.
 Altura: 5'7"
 Extensión del brazo: 70"
 Edad: 21

NOTAS

Afro Thunder, ex taxista, es inmensamente ágil y dotado. No es el mejor boxeador, pero sin duda es el más divertido. Se mueve a una velocidad increíble. Su vistosidad forma parte de su estrategia: de este modo su oponente no puede apreciar bien que se le viene encima.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Sissy Punch: Cuadrado
 Groovy Hook: Arriba/Abajo + Cuadrado

Left Uppercut: Izquierda + Cuadrado
 In Yo' Face: Derecha + Cuadrado
 Fro Jab: Derecha + Triángulo
 Low Blow: X
 Fierce Hook: Arriba/Abajo + X
 Hair to Gut: Derecha + X
 Gut Thumper: Círculo
 Belly Button: Derecha + Círculo
 Fro Windup: Arriba/Abajo + Círculo

PULLAS

Pulla 1: «¡No puedo más!»
 Pulla 2: «¡Llama al médico!»

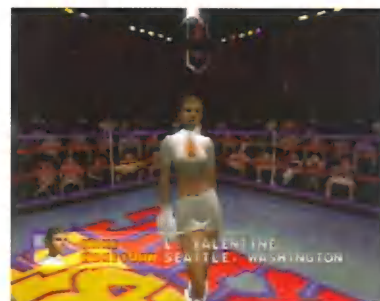
ATAQUES ESPECIALES

Up-Tempo: Pulsa Cuadrado rápidamente
 The Supa' Stupid Funky Punch: Izquierda, Derecha + Triángulo
 Sucka Punch: Arriba, Abajo + Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo

CÓMO DERROTARLE

Es un peso ligero, así que no seas benévolo con él y derribalo en un santiamén. Pero ten cuidado con sus ataques: al ser un boxeador tan rápido, te puede romper el ritmo con sus rapidísimos golpes.

LULU VALENTINE



«Lulu Valentine es diseñadora de moda de día y boxeadora de noche.»

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Seattle, Washington
 Peso: 105 lbs.
 Altura: 5'2"
 Extensión del brazo: 64"
 Edad: 21

NOTAS

Diseñadora de moda de día, boxeadora de noche. Sus golpes son compactos y eficaces y tienen una potencia que sobrecoge. Su punto débil está en cómo encaja los golpes, así que asegúrate de que realizas buenos bloqueos y luego propina un rápido izquierdazo. Su uppercut de izquierda es tan rápido que casi se puede usar como un golpe. Sin embargo, su uppercut de derecha no sirve para nada. Sus golpes al cuerpo también son bastante lentos, sobre todo con el brazo derecho.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Sweet & Petite: Cuadrado
 Running Clobber Left: Arriba/Abajo + Cuadrado
 Double Time: Izquierda + Cuadrado
 Spinning Soundgarden: Izq + Cuadrado
 Speedy Uppercut: Derecha + Cuadrado
 Uppercut: Derecha + Cuadrado
 Nirvana Shotgun: Triángulo
 Running Clobber Right: Arr/Ab + Trián
 Monster Smash: Izquierda + Triángulo
 Power Uppercut: Derecha + Triángulo
 Navel Knocker: X
 Rock Rocker Left: Arriba/Abajo + X
 The Juggulator Left: Derecha + X
 Spin Navel Knocker: Círculo
 Rock Rocker Right: Arr/Aba + Círculo
 The Juggulator Right: Dcha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: Cartwheel [Pavo]
 Pulla 2: Vamos Diva

ATAQUES ESPECIALES

Springing Assault: Izqui + Cuadrado
 Backhand: Dcha, Izquierda + Triángulo
 Triple Upper: Izq, Izq, Dcha + Triángulo

CÓMO DERROTARLA

Elige los puntos y lanza tus puñetazos contra Lulu con cuidado. Es rápida y puede devolver los puñetazos cuando menos te lo esperas. Utiliza contra Lulu grandes puñetazos porque no puede absorber demasiado castigo. Dale una

paliza lo más rápido que puedas antes de que tenga la oportunidad de ir a por ti. Dado que es probable que sea más rápida que tu, si no tienes cuidado te puede dar una severa tunda antes de que te des cuenta. Tienes que conseguir superar los bloqueos de Lulu.

'FURIOSO' FAZ MOTAR



ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Riyadh, Arabia Saudi
 Peso: 230 lbs.
 Altura: 6'5"
 Extensión del brazo: 76"
 Edad: 28

NOTAS

Faz, ex guardaespaldas de un empresario de Oriente Medio, es un boxeador práctico con mucha clase. Poderosos puñetazos, como su rechazazo y su rápido uppercut de izquierda. Su derecha por arriba es terrorífica, pero tarda una eternidad en salir. Su gancho de izquierda es otro movimiento veloz que suele pillar desprevenidos a sus rivales, al menos ahora ya lo sabes.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Jabber Jab: Cuadrado
 Harem Scarem: Arr/Abajo + Cuadrado
 Uppercut: Izquierda + Cuadrado
 Step & Jab: Derecha + Cuadrado
 Sir Jabalot: Triángulo
 Right of Agony: Arr/Abajo + Triángulo
 Head Crusher: Izquierda + Triángulo
 Step & Smack: Derecha + Triángulo
 Jewel Jab: X
 The Scud: Arriba/Abajo + X
 Duck & Fly: Derecha + X
 The Right Stuff: Círculo
 Naval Navigator: Arr/Aba + Círculo
 Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: No hay dolor
 Pulla 2: ¡Oh, sí!

ATAQUES ESPECIALES

Cruise Missile: Dcha, Dcha + Triángulo
 Urban Attack: Abajo, Arriba + Cuad
 Whirlwind: Dcha, Dcha, Izq + Cuadrado
 Oasis: Dcha, Dcha, Izq + Cuad, Dcha + Triángulo

CÓMO DERROTARLE

Hay que pegar a Motar en el cuerpo, concentrándose en el estómago. Motar es un gran boxeador que puede encajar muchos golpes. Utiliza tus puñetazos más potentes para derribarle. Los golpes rápidos son necesarios para romperle el ritmo. Pero no podrás resistir demasiados puñetazos a Motar, así que utiliza tus bloqueos para sobrevivir más tiempo.

JET 'IRON' CHIN

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Taipei, China
 Peso: 150 lbs.
 Altura: 5'8"
 Extensión del brazo: 78"
 Edad: 20

NOTAS

Chin era el doble de un famoso actor de cine de Hong Kong, hasta que salió de la sombra para forjarse un nombre por sí mismo en el cuadrilátero. Con su historial de kung-fu, y al ser nuevo en el circuito, sus habilidades con las artes marciales se exhibirán en su boxeo. Pero Chin tiene algunos movimientos feroces. Su mano derecha al cuerpo es poderosa y deberías utilizar sus golpes de derecha en vez de su izquierda. Es positivo que también pueda soportar sus golpes.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Backhand: Cuadrado
 Arch Protest: Izquierda + Cuadrado
 Holy Hand Slap: Abajo + Cuadrado
 Karate Fury: Derecha + Cuadrado
 Slap: Triángulo
 Iron Angst: Arriba/Abajo + Triángulo
 Firecracker: Izquierda + Triángulo
 Sacred Slam: Derecha + Triángulo
 Forearm Check: X
 Small Hook: Arriba/Abajo + X
 Step in Jab: Derecha + X

Taiwan Thunder: Círculo
 Rocket Right: Arriba/Abajo + Círculo
 Iron Strike: Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: Ven a por ellos
 Pulla 2: Compruébalo

ATAQUES ESPECIALES

Giving Order: Dcha, Izq + Triángulo
 Nemesis: Izq + Cuad, X, Círc, Triángulo
 Great Fang: Izq, Derecha + Cuadrado
 Fists of Fuzzy: Dcha, Izq, Derecha + Cuadrado, Triángulo, Cuadrado

CÓMO DERROTARLE

Golpéalo una vez y retrocede. Chin es rápido y devuelve el puñetazo si te quedas cerca. Chin puede soportar un puñetazo, pero no cedas a la presión. Los grandes ganchos de derecha a la cabeza hacen añicos a ese «Hierro» Chin.

ROCKET SAMCHAY

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Bangkok, Tailandia
 Peso: 165 lbs.
 Altura: 6'2"
 Extensión del brazo: 78"
 Edad: 23

NOTAS

Es el campeón de Muay Thai de Tailandia, y quiere demostrar al mundo que su escuela no sólo es la mejor dando patadas, sino también dando puñetazos. Incluso su izquierdazo puede dejar aturdimiento a un oponente. Su otro punto fuerte es su habilidad para encadenar combinaciones.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Quick Jab: Cuadrado
 Overhead Bash: Arriba/Abajo + Cuadrado
 Crazy Uppercut: Izq + Cuad
 Step & Jab: Derecha + Cuadrado

PULLAS

Sobre todo contra un amigo, las pullas pueden ser muy divertidas (dando lugar a la presunción). Los personajes tienen dos pullas cada uno, la primera de las cuales se activa pulsando CUADRADO y X y la otra pulsando TRIÁNGULO y CÍRCULO. Sin embargo, si estás muy cerca y sueltas una pulla cuando tu oponente está de pie, acabarás en la lona.



RITMO DEL COMBATE



Es importante aprender la coordinación y el ritmo del juego, si no quieres acabar siendo un relámpago que al final acaba estrellado. Sólo tienes que pensar un poco y pronto le tomarás el ritmo. No olvides que cuando tu oponente activa su modo RUMBLE debes retroceder

un poco y luego contraatacar con una ofensiva cuando se agote este modo.

Entre asalto y asalto recuperas algo de energía, por lo que si se te está agotando hacia el final de un asalto, sé listo. Aléjate y no vayas a las esquinas hasta que no suene la campana. Cuando encadenas puñetazos te vas debilitando. Raciona tus puñetazos por tandas para tener la posibilidad de recuperar energía. Cuando tengas ventaja sobre tu oponente, sé implacable. En este juego se trata de no demostrar piedad. También acelerarás la recogida de una letra para provocar el inevitable noqueo RUMBLE. Pero evita quedarte parado en las esquinas del cuadrilátero.

- Pumpin' Punch: Triángulo
- Thai Hook: Arriba/Abajo + Triángulo
- Forehead Crunch: Izquierda + Triángulo
- Stab: X
- Left Hook: Arriba/Abajo + X
- Trouble in Belladise: Derecha + X
- Tight Tuck: Círculo
- Right Hook: Arriba/Abajo + Círculo
- The Dominator: Derecha + Círculo

PULLAS

- Pulla 1: El campeón
- Pulla 2: Duck Pulla

ATAQUES ESPECIALES

- Rocket Launcher: Dcha, Izq + Cuadrado
- Left Elbow Smash: Izq, Dcha + Cuad
- Right Elbow Smash: Izq, Dcha + Triángulo
- Double Trouble: Izquierda, Derecha + Cuadrado, Izquierda + Triángulo
- No Trouble: Izquierda, Derecha + Cuadrado, Izquierda + Triángulo
- Bangkok Express: Derecha, Izquierda, Derecha + Círculo, Triángulo

CÓMO DERROTARLE

Rocket no es un boxeador muy rápido. Bloquea su golpe inicial y luego conecta un puñetazo para lanzar a Samchay a la lona. Rocket pega muchos golpes al cuerpo, así que asegúrate de mantener el bloqueo bajo la mayor parte del tiempo. Pero ten cuidado, porque puede pegar un par de golpes en el cuerpo y luego un golpe rápido en la cabeza, así que ten cuidado con sus movimientos de cuerpo y pasa a un bloqueo alto o esquiva el golpe cuando sea necesario. Cuando se te presente la ocasión, entra con todo lo que tengas. Concéntrate en el cuerpo de Rocket: es su punto débil.

BRUCE BLADE

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: San Diego, California
 Peso: 243 lbs.
 Altura: 6'5"
 Extensión del brazo: 78"
 Edad: 25

NOTAS

Este tipo tiene algo de marinero y hace de boxeador con un peinado que oculta su verdadera identidad. Sin embargo, su punto flaco es que sólo tiene dos puñetazos rápidos. El primero es la secuencia de uppercuts, el segundo, el derechazo. Todos los demás movimientos son lentos y no vale la pena preocuparse por ellos; tu oponente tendrá suficiente tiempo para alejarse o atacar con un puñetazo rápido. Blade es un boxeador muy fuerte, cuyos puñetazos infligen un serio castigo, sobre todo en el modo RUMBLE.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

- The Rock: Cuadrado
- Long Left: Abajo + Cuadrado
- Over-Extended Long Left: Arriba + Cuadrado
- Street Sweeper: Derecha + Cuadrado
- Jab & Hide: Triángulo
- Nuclear Right: Arriba + Triángulo
- Armageddon: Abajo + Triángulo
- Straight Line: Derecha + Triángulo
- Sit Down: Izquierda + Triángulo
- In Check: X
- Roundhouse Left: Arriba/Abajo + X
- Flying Eagle: Derecha + X
- Below the Belt: Círculo
- Roundhouse Right: Arriba/Abajo + Círculo
- The Hammer: Derecha + Círculo

PULLAS

- Pulla 1: Touch the Weasel
- Pulla 2: Resident Dork

ATAQUES ESPECIALES

- Corkscrew Blade: Izq, Dcha + Cuadrado
- Sit Down: Izq, Izq, Dcha + Triángulo
- Disrespect: Dcha, Dcha, Izq + Triángulo

CÓMO DERROTARLE

Espera a que Blade te lance un golpe al cuerpo. Es tan lento que te da tiempo de apartarte; luego contraataca con un puñetazo rápido. Utiliza tus bloqueos y fintas para aguantar casi todos los puñetazos de Blade. Debes utilizar tus movimientos especiales para lastimar a este fornido boxeador. Tendrás que pegar fuerte y con frecuencia. También es importante asestar golpes rápidos siempre que se presente la ocasión.

KEMO CLAW



ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Gallup, Nuevo México
 Peso: 120 lbs.
 Altura: 7'1"
 Extensión del brazo: 99"
 Edad: 34

NOTAS

Con este boxeador larguirucho, puedes atacar a tus rivales sin miedo a estar dentro de su alcance. A pesar de tener un cuerpo ligero, sus puñetazos tienen una pegada fuerte. El alcance adicional es una buena ayuda porque muchos de los puñetazos de Claw son algo lentos. En lugar de ganchos y golpes directos, a Claw le gusta pegar reveses. Sin embargo, Kemo sólo tiene un golpe de izquierda normal. Los golpes al cuerpo de Claw son puñetazos excepcionalmente largos, que empiezan con un pivote y dejan su parte trasera expuesta a los ataques.

ATAQUES ESENCIALES

- Rubber Jab: Cuadrado
- Back at Ya: Arriba/Abajo + Cuadrado
- Power Slap: Derecha + Cuadrado
- Elastic Uppercut: (Izq) Izq + Cuadrado
- Overhead Pound: Triángulo
- Fake & Pound: Derecha + Triángulo
- Elastic Uppercut: (Dcha) Izq + Tring
- All Corners: X

- Fierce All Corners: Abajo + Triángulo
- Step & Tap Left: Derecha + X
- Backward Flurry: Círculo
- Righteous Hook: Arriba + Círculo
- Step & Tap Right: Derecha + Círculo

PULLAS

- Pulla 1: (Kemo se agacha en la esquina)
- Pulla 2: Alas de pollo

ATAQUES ESPECIALES

- Warcry: Izquierda, Derecha + Cuadrado
- Arrowhead Punch: Izq, Izq + Cuadrado
- Shaman Punch: Izq, Izq, Dcha + Triángulo
- Warpath: Izq, Izq, Dcha + Triángulo, Círculo, X, Cuadrado

CÓMO DERROTARLE

A causa de su extensión de brazo inusualmente larga, cuando luches contra este tipo tienes que estar dentro de su alcance para poder asestarle un puñetazo. Por tanto, deberías pegar puñetazos de alcance máximo. Tienes que hacer la pegada y luego retroceder rápidamente para evitar sus contraataques mortales. Los golpes en el cuerpo se deben propinar de cerca y tienen que ser potentes. Si puedes dejarlo aturdido, te puedes zafar antes de te devuelva el golpe. Anticípate a sus puñetazos.

NAT DADDY



ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Las Vegas, Nevada
 Peso: 265 lbs.
 Altura: 6'9"
 Extensión del brazo: 100"
 Edad: 25

NOTAS

Nat Daddy tiene una gran extensión de brazo, pero es lento. Sin embargo, el impacto de uno de sus puñetazos es como si te arrollase un tren de mercancías.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

- Lazy Left: Cuadrado
- Lackadaisical Uppercut: Dcha + Cuadrado
- Lefty Lefty: Arriba/Abajo + Cuadrado
- Bum Rush: Triángulo
- Pain Express: Arriba/Abajo + Triángulo
- Corporate Uppercut: Derecha + Triángulo
- Overhand Thunder: Izq + Triángulo

Knee Buster: X
 Left-O-Matic: Arriba/Abajo + X
 Package Checker: Derecha + X
 Up the Abs: Círculo
 A.O.P. Assassin: Arriba/Abajo + Círculo
 In & Out: Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: Temblor de tierra
 Pulla 2: Bailarina

ATAQUES ESPECIALES

Jackhammer: Izq, Dcha + Triángulo
 Dropping Bombs: Izq, Izq, Dcha + Trián
 Power Trip: Dcha, Izq, Dcha + Círculo
 Dump Truck: Izquierda, Izquierda,
 Derecha + Triángulo, Círculo

CÓMO DERROTARLE

⊗ Concéntrate en el cuerpo de Nat con golpes rápidos antes de que se vuelva. Cuando estés en ello, ejecuta un par de movimientos especiales o combinaciones. Hay que asestar numerosos golpes para derribar a Nad Daddy. Si juegas con un boxeador más bajo y con una extensión de brazo menor, debes concentrarte en el estómago. Pero ten cuidado, porque puede ser astuto y propinarte un gancho directo de derecha.



GINO STILLETTO

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: Brooklyn, Nueva York
 Peso: 200 lbs.
 Altura: 6'3"
 Extensión del brazo: 87"
 Edad: 37

NOTAS

Un boxeador muy viejo y respetado que ha ganado el título en varias ocasiones. Esta vez vuelve al cuadrilátero quizá por última vez. Gino Stiletto sólo aparece en la versión PlayStation de *Ready 2 Rumble*.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Jabber Jab: Cuadrado
 Harem Scarem: Arri/Abajo + Cuadrado
 Uppercut: Izquierda + Cuadrado
 Step & Jab: Derecha + Cuadrado
 Jab Attack: Triángulo

Pain Inducer: Arriba/Abajo + Triángulo
 Nut: Izquierda + Triángulo
 Surprise Smacker: Derecha + Triángulo
 Diamond Jab: X
 The Scud: Arriba/Abajo + X
 Duck & Fly: Izquierda + X
 The Good Stuff: Derecha + X
 Gut Punch: Círculo
 Hellblazer: Arriba/Abajo + Círculo
 Scaredy Cat: Izquierda + Círculo
 Take Me Away: Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: ¡Pégame más fuerte!
 Pulla 2: ¡No eres tan malo!

ATAQUES ESPECIALES

Short Knuckle: Atrás, Atrás + X
 Knuckle Driver: Atrás, Atrás + X, Círculo, X, Triángulo
 Bait the Stallion: Adelante, Atrás, Adelante
 Hard Rider: Adelante, Atrás, Adelante, Cuadrado
 Bait Driver: Adelante, Atrás, Adelante, X, Círculo, X, Triángulo

THE CHAMP: DAMIEN



BLACK

ESTADÍSTICAS

Ciudad natal: No se sabe
 Peso: 250 lbs.
 Altura: 7'3"
 Extensión del brazo: 105"
 Edad: Desconocida

NOTAS

Se especula mucho que este personaje misterioso es en realidad un ser de otra dimensión. También se cree que fomenta y promueve todos sus encuentros, además de sus propios combates. También se teme que su movimiento Blackheart Spear provocará graves lesiones. Es el personaje más fuerte y el más difícil de castigar y además tiene la extensión de brazo más larga con 105". Todos le temen.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Demon Slayer: Cuadrado
 Splatter Machine Left: Arr/Aba + Cuad
 Underworld Uppercut: Izq + Cuadrado
 Extendo Man: Derecha + Cuadrado

CONSEJOS GENERALES



1 Si te sale un buen puñetazo ganarás una letra para activar el modo RUMBLE. Cuando hayas ganado las seis letras, tus puñetazos tendrán el mayor impacto. **2** He aquí algo que no debes hacer: Afro Thunder hace un bloqueo alto contra Tank Thrasher. Si te fijas en su

postura, es obvio que Thrasher está a punto de asestar un golpe al cuerpo. Afro ha elegido el bloqueo erróneo **3** Aprende a agacharte. **4** Lánzale una pulla a tu oponente pulsando CUADRADO+X o TRIÁNGULO + CÍRCULO TRIANGLE + CIRCLE.

Bone Breaker: Triángulo
 Final Blow: Arriba + Triángulo
 Splatter Machine Right: Aba + Trián
 Wind Up Slam: Derecha + Triángulo
 Growl Uppercut: Izquierda + Triángulo
 Tummy Squisher: X
 Chestal Harassment: Arriba/Abajo + X
 Satan's Fixer: Derecha + X
 Reckless Right: Círculo
 To Hell & Back: Arriba/Abajo + Círculo
 Freakin' Fright: Derecha + Círculo

PULLAS

Pulla 1: ¡Ven aquí!

ATAQUES ESPECIALES

Scorcher: Izquierda, Dcha + Cuadrado
 Damien's Grip: Dcha, Cuad + Triángulo
 Damien's Fury: Derecha, Cuadrado + Triglo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado
 Pitchfork: Izquierda, Dcha + Triángulo
 Raging Storm: Dcha, Izq + Cuadrado
 Hades: Izquierda, Derecha + X
 Blackheart Spear: Izquierda, Izquierda, Derecha + Círculo

CÓMO DERROTAR AL OSCURO

Cuando luches contra Damien por el campeonato, éste dispone de cantidad de movimientos especiales que tú no tienes

cuando luchas siendo él. Absorbe los golpes con bloqueos y luego devuélvele un puñetazo para darle una lección. Antes de que luches por el campeonato, asegúrate de que has trabajado con las pesas para ganar fuerza. Eso aumentará tu resistencia. Utiliza grandes movimientos, por ejemplo un uppercut, para noquear al campeón. Utiliza tu modo RUMBLE lo más rápido y eficazmente que puedas. Entrénate mucho con tu personaje para ganar todo el dinero que puedas y amasar la mayor suma para jugarla en el último asalto.

EL ÚLTIMO COMBATE

Para vencer a Black por el Campeonato de la Clase Oro, debes tener un boxeador especial. Tu fuerza debe acercarse al 100 por cien para que incluso se te pase por la cabeza la posibilidad de saltar al cuadrilátero. Seleccióna un buen puñetazo, por ejemplo el uppercut de izquierda de Afro Thunder, y lánzalo todas las veces que puedas. Te llevará a tus habilidades RUMBLE. Fuerza, resistencia, habilidad y experiencia te mantendrán en el combate mientras él pelea a la contra. Buena suerte... ¡vas a necesitarla!



Johnson está recibiendo una tunda de Chin, que está en modo RUMBLE.



Bruce Blade no estará tiempo de pie: Afro está a dos de un RUMBLE.

ENTRENAR EN EL GIMNASIO

Para que un gimnasio dé sus frutos, necesitas dinero contante y sonante para tener el equipamiento adecuado y convertir, a base de entreno, a tus boxeadores en auténticos contendientes. Organiza cinco asaltos rápidos, apuesta la suma máxima de dinero y gana las apuestas (claro), luego cambia de personaje y repite lo mismo. Ahora puedes entrenar a tu primer boxeador con el dinero, concentrándote en las pesas para la fuerza y la absorción de golpes. Luego utiliza la bolsa de velocidad para la resistencia y la habilidad. Tu boxeador debería poder superar la Clase de Bronce. Si lo consigues, estarás en el camino.

MODO CAMPEONATO

El objetivo de este modo de juego es entrenar y dirigir a cada uno de tus boxeadores desde la Clase de Bronce a lo más alto. Empezarás con tres personajes: Boris Knokimov, Butcher Brown y Afro Thunder, cada uno de ellos con cuatro números de fuerza, resistencia, habilidad y experiencia.

Hay que entrar en los combates por el título para que tu personaje suba en la clasificación. Para conseguirlo debes entrenar en el gimnasio y luego luchar en combates de exhibición y por premios.

ENTRENAMIENTO

Ready 2 Rumble tiene seis minijuegos para aumentar tus números. Sin embargo, el entrenamiento cuesta dinero, por lo que tendrás que participar en combates por premios para obtener fondos. En cada empleo de un minijuego, el nivel de aumento de tus números es predeterminado. Puedes renunciar al minijuego usando la sesión de entrenamiento automático, que te dará el 100 por cien del nivel de aumento asignado. Sin embargo, si todo esto lo haces manualmente, puedes ganar el 150 por ciento de ese aumento, y por un mal rendimiento sólo el 50 por ciento. Después de cada entrenamiento obtienes las siguientes clasificaciones:

- Keep Practicing
- Weakling
- Wannabe
- Trainee
- Novice
- Bouncer
- Bruiser
- Contender
- Champ
- Rumble Master

ENTRENAMIENTO RUMBLE DE AEROBIC

Con este entrenamiento aumentas la resistencia y la habilidad de tu boxeador. La resistencia suele aumentar en 0,2 puntos, mientras que la habilidad aumenta 0,5. La pelotita que bota se mueve de izquierda a derecha. Pulsa el botón correspondiente cuando la pelota esté a izquierda o derecha. El juego finalizará si no completas tres modelos, así que presta atención.

ENTRENAR CON BOLSA MOVIL

También afecta tu resistencia y habilidad. La resistencia sólo aumentará unos ínfimos 0,3 puntos de media. Pero la habilidad aumentará un punto completo. El minijuego te da una pauta de movimientos que has de memorizar.

ENTRENAR BOLSA DE VELOCIDAD

Con este entrenamiento también aumentarán la resistencia y la habilidad, 1,2 y 0,5 puntos de media, respectivamente. Se trata de mantener la bolsa oscilando hasta que golpee con el techo. Empieza con un par de golpes, luego utiliza un gancho de derecha para ir más deprisa, pero con menos energía.

ENTRENAR CON BOLSA PESADA

Sirve para la fuerza, la resistencia y la habilidad. La fuerza sube cuatro puntos cada vez, la resistencia aumenta 0,6, mientras que la habilidad sube unos 0,5 puntos. Tu entrenador te pedirá a gritos que des un golpe concreto, de modo que debes responder inmediatamente antes de que se agote el tiempo. Si cometes tres fallos quedas eliminado.

LEVANTAMIENTO DE PESAS

El levantamiento de pesas le da a tu boxeador fuerza y resistencia. La fuerza sube unos 7,2 puntos de media y la resistencia unos 0,5 puntos. Es la mejor forma de aumentar tu fuerza. Se trata de levantar las pesas de la manera más eficaz posible pulsando el botón X en concordancia con la barra. La eficacia se valora por lo cerca que quedas de la salida y la parada en las líneas verdes. Con un levantamiento eficaz pierdes menos energía y puedes continuar con repeticiones.

ENTRENAMIENTO VITAMÍNICO

No es un minijuego, pero por 10.000 dólares puedes aumentar tu habilidad en 1,5 puntos y la resistencia en 1,2 puntos. Puede parecer buena idea, pero no es un buen negocio cuando puedes obtener más puntos por menos dinero con la bolsa de velocidad.

RÉGIMEN NUTRITIVO RUMBLE

Tampoco es un minijuego, pero por 25.000 dólares, tu fuerza aumentará 14 puntos y tu experiencia, 7,5 puntos. Es el único programa que modifica tu experiencia, por lo que parece una buena idea en los primeros pasos de la carrera de tu personaje. No vale la pena pagar esa cantidad si no es por la experiencia, que por lo general se gana en los combates.

COMBATE POR TÍTULO

Tu boxeador se mide contra otros en un orden determinado. Empiezas como boxeador de la Clase de Bronce sin

clasificación, desafiando al oponente de la décima posición. Cuando ganes tu primera Clase de Bronce, te conviertes en un boxeador sin clasificación de la Clase de Plata. Sigue hacia arriba para medirte con los grandes de la Clase de Oro. El precio de entrada para los combates de la Clase de Bronce es de 2.000 dólares, 3.000 para la Clase de Plata y 5.000 para la Clase de Oro. Tienes que participar en los combates profesionales para ganar dinero para tu gimnasio y progresar correctamente en el juego. Y no te asustes cuando pierdas un combate. Sólo tienes que asegurarte que te quedan suficientes combates para llegar al primer peldaño. Si no es así, utiliza la última partida guardada.

COMBATES POR PREMIOS

En los combates por premios contra el ordenador o los combates de exhibición contra un boxeador del gimnasio de un amigo puedes conseguir dinero adicional. Los combates por premios te dan 2.000 dólares, que se pueden aumentar con una apuesta adicional hasta los 20.000 dólares. Empieza el proceso con un boxeador, apostando por él lo máximo, y luego elige otro boxeador.

EXHIBICIÓN

Es una opción de dos jugadores ciertamente fantástica, en la que tú y un amigo podéis llenar vuestros gimnasios con boxeadores de primera categoría y luego enfrentarlos con una apuesta de por medio. ¡Cuidado con los estafadores!

CÓDIGOS DE TRUCOS

● VIDEOSS Y ROPA ALTERNATIVA

Pulsar Cuadrado + Círculo al seleccionar un boxeador.

● BOXEADORES CLASE BRONCE

Introduce «BRONZE» como nombre de gimnasio en el modo Campeonato. Sal del modo Campeonato y entra en el modo Arcade para poder optar a Kemo Claw.

● BOXEADORES CLASE DE PLATA

Introduce «SILVER» como nombre de gimnasio en el modo Campeonato. Sal del modo Campeonato y entra en el modo Arcade para poder optar a Bruce Blade. (Este truco también te permite optar a Kemo Claw).

● BOXEADORES DE CLASE ORO

Introduce «GOLD» como nombre de gimnasio en el modo Campeonato. Sal del modo Campeonato y entra en el

modo Arcade para poder optar a Nat Daddy. (Este truco también te permite optar a Kemo Claw y Bruce Blade).

● BOXEADORES DE LA CLASE CAMPEONATO

Introduce «CHAMP» como nombre de gimnasio en el modo Campeonato. Sal del modo Campeonato y entra en el modo Arcade para poder optar a Damien Black. (Este truco también te permite optar a Kemo Claw, Bruce Blade y Nat Daddy.)

● RECUPERAR ENERGÍA

Cuando un boxeador ha sido derribado, pulsa rápidamente los botones del controlador para recuperar la energía perdida. (Nota: Después de una caída, ambos boxeadores pueden recuperar la energía perdida).

NFL Blitz 2000



Edición Oficial
Española
PlayStation
Magazine
VEREDICTO

CONCLUSIÓN

Una combinación impresionante de NFLMadden y WWFAttitude, NFLBlitz 2000 es el juego más absorbente de PlayStation desde el Skateboarding de Tony Hawk. ¿Qué es Blitz? Una maravilla...

9

SOBRE 10

HA LLEGADO NFL BLITZ 2000: MÁS GRANDE Y MEJOR QUE LA VERSIÓN ORIGINAL DE ESTE CLÁSICO ARCADE. AHORA ES EL MOMENTO DE AGARRAR EL PAD ANALÓGICO Y PONERSE ESE TRAJE TAN MOLÓN PARA METERSE DE LLENO EN EL DURO Y CONCURRIDO MUNDO DEL FÚTBOL AMERICANO. PARA AYUDARTE A MANTENER EL RUMBO HACIA LA SUPERBOWL (MIENTRAS OTROS SE QUEDAN POR EL CAMINO), AQUÍ TIENES NUESTRA EXCLUSIVA Y COMPLETA GUÍA, GRACIAS A LA CUAL LOS MÁS TORPES TENDRÁN QUE PEDIRTE CLEMENCIA.



FL Blitz 2000 resulta muy divertido cuando empiezas a luchar a brazo partido con las reglas y los controles básicos del juego. No obstante, si no estás preparado para combatir en todos estos frentes, puede resultar un tanto desalentador si no logras entender las decisiones del árbitro y no tienes ni idea de qué estrategias son las mejores para cada situación. Por suerte para ti, nos hemos decidido a compilar la guía definitiva para NFL Blitz 2000, que incluye desde la jerga característica de Blitz hasta una completa guía de las mejores jugadas ofensivas y defensivas. Antes de que te des cuenta estarás despidiéndote para siempre de los más conservadores de la Super Bowl. ¿Quién dijo que las Navidades sólo son una vez al año?

EL DICCIONARIO DE BLITZ

Para ponerte en la onda del Fútbol Americano aquí tienes el diccionario del deporte. Las normas oficiales no siempre están presentes

LÍNEA DE SCRIMMAGE

Es el nombre que reciben las líneas de cada lado en las que las líneas defensivas y atacantes defienden y atacan respectivamente. Es el punto inicial de cada jugada.

SECUNDARIA

Nombre que recibe el área de cada lado de la línea de scrimmage.

SNAP

Passar la pelota el lineman hacia atrás al estratega, quien señala el inicio de la jugada.

DOWN

Una serie de cuatro jugadas mediante las que un equipo tiene que mover la pelota hacia delante 30 yardas o más. Si se consigue en estas cuatro jugadas, la distancia vuelve a empezar al primer down y 30, y tienes otra oportunidad de hacer cuatro jugadas para mover el balón 30 yardas.

TOUCHDOWN

Es la manera más importante de puntuar en fútbol americano. Un touchdown vale seis puntos y se consigue cuando un equipo logra llevar el balón a la end zone o lo recibe allí. Es incluso más sencillo por el hecho de que, aunque no en el fútbol americano real, por tradición del espíritu arcade puedes conseguir un touchdown en NFL Blitz 2000 incluso aunque los pies no estén tocando el suelo. ¡Genial!

PUNTO EXTRA

Cuando un equipo marca un touchdown, tiene la oportunidad de sumar otro punto adicional chutando el balón y haciéndolo pasar por

encima de la barra y por entre los dos palos.

FIELD GOAL

También pueden conseguirse puntos chutando un field goal de tres puntos. Es una manera útil de consolidar una ventaja y también una manera de marcar cuando un first down parece difícil.

PUNT

Cuando un equipo está luchando por conseguir un primer down suele optar por una patada tan larga como sea posible hacia la mitad contraria. Esto se conoce con el nombre de punt. Es una manera de asegurarse de que el adversario se hace con el control del balón lejos de tus palos.

TURNOVER

Turnover es la expresión que se utiliza cuando un equipo pierde la posesión del balón. Ocurre cuando no se logra hacer un primer down después de cuatro jugadas o si el contrario intercepta el balón o lo recupera si se le resbala en la línea defensiva.

FUMBLE

Cuando un jugador pierde la posesión del balón se produce un fumble. Ocurre con bastante frecuencia, sobre todo cuando hay agua, y debido a un fuerte placaje sobre el jugador que tiene el balón.

INTERCEPTACIÓN

Un pase lanzado a un compañero e interceptado por el equipo contrario lleva a un cambio en la posesión del balón.

INCOMPLETO

Término que recibe un pase que no puede ser recibido por



un compañero o que no va a sus manos.

SACK

La acción mediante la cual la defensa placa a un quarterback antes de que consiga hacer un pase se llama sack.

SAFETY

El equipo que defiende puede sumar dos puntos si consigue placar a tu quarterback en su end line. Y por si esto fuera poco tienes que chutar el balón hacia el campo contrario desde tu línea de 20 yardas aunque ocurra en tu primer down.

ON-SIDE KICK

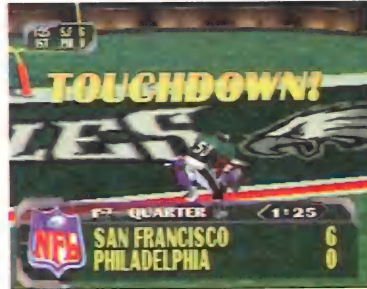
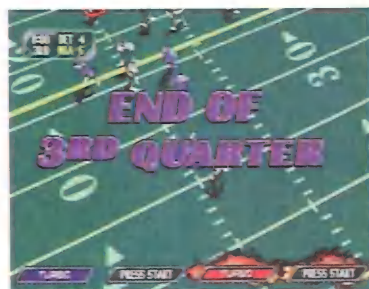
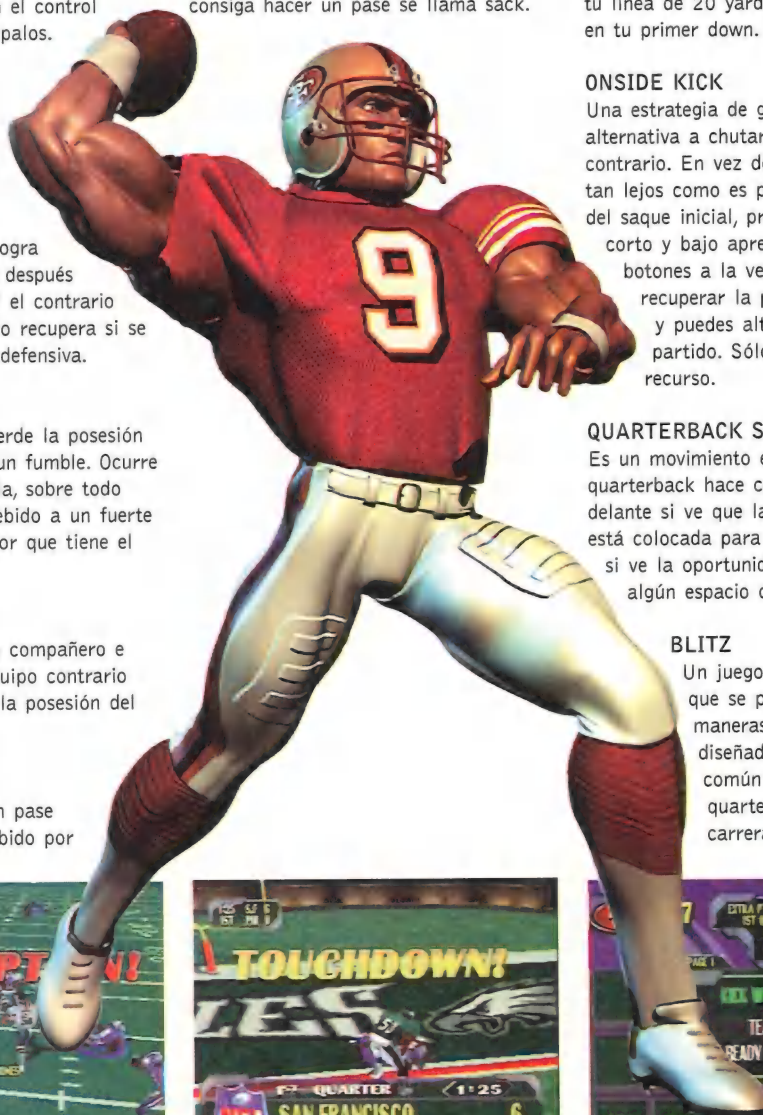
Una estrategia de gran riesgo y una alternativa a chutar el balón hacia el contrario. En vez de chutar el balón tan lejos como es posible desde punto del saque inicial, prueba un chute en corto y bajo apretando los tres botones a la vez. Así, consigues recuperar la posesión con suerte y puedes alterar el curso del partido. Sólo como último recurso.

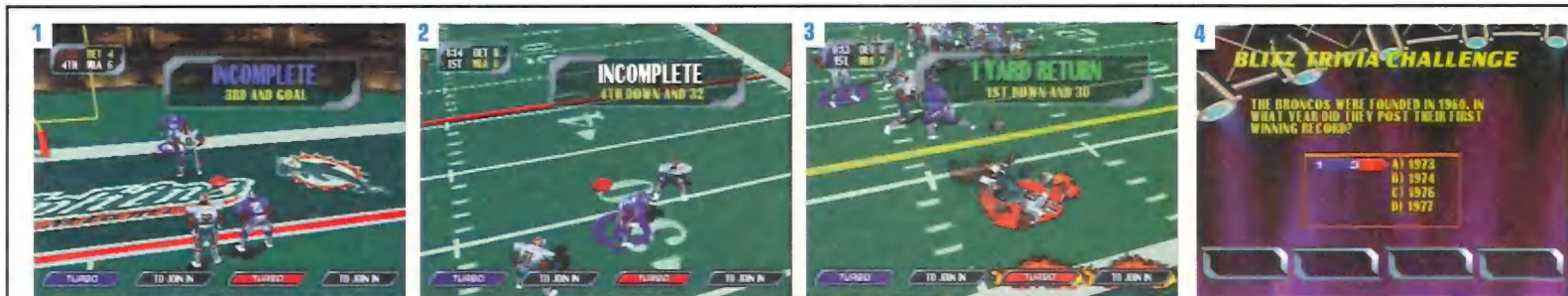
QUARTERBACK SNEAK

Es un movimiento en el que el quarterback hace correr el balón hacia delante si ve que la defensa contraria está colocada para defender el pase o si ve la oportunidad de cruzar por algún espacio dejado en la línea.

BLITZ

Un juego defensivo agresivo que se presenta de diversas maneras, todas ellas diseñadas con la finalidad común de presionar al quarterback y detener la carrera.





(1) Perder el balón aquí puede significar poco menos que un desastre. (2) A menudo no es culpa tuya ya que el golpe más ligero de un oponente puede ser suficiente para mandar el balón lejos de tu alcance. (3) No hay nada malo en avanzar una yarda... siempre y cuando consigas 29 en los otros tres downs. (4) Por si en algún momento te aburríes, hay una serie de preguntas tipo Trivial que ponen a prueba los conocimientos del más entendido en la materia. ¿Quién sabe la respuesta de ésta?

CONOCER A TU EQUIPO

Tu equipo se divide en tres secciones:

1) ATAQUE QUARTERBACK

Este jugador es el centro de todas tus jugadas de ataque y, por lo tanto, es el foco central de tu unidad ofensiva. Asegúrate, pues, de que no lo pierdes de vista. Es el responsable de la organización del ataque sobre el terreno y su papel es decisivo en la ejecución y organización de todas las jugadas de ataque. Cuanto mejor sea el porcentaje de pases, mejor es tu quarterback. Puede marcar la diferencia entre un cambio de posesión y un touchdown a la hora de la verdad.

WINGMEN

Los wingmen reciben el balón de los running backs y de los wide receivers. Son los responsables de ganar esas valiosas yardas y de hacerse correctamente con el balón cuando optas por hacer pases. En principio, deben ser rápidos y habilidosos con el balón en las manos ya que cualquier pérdida de balón puede resultar muy cara.

LINEMEN

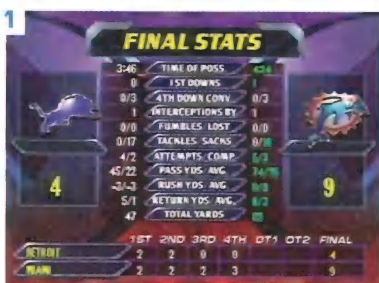
Estos jugadores son los hombres duros que defienden contra sus equivalentes en la línea de scrimmage y ofrecen protección al quarterback contra la línea defensiva que viene en sentido contrario. También crean espacios en la

línea de scrimmage para que tus running backs los aprovechen. Una buena línea ofensiva proporciona a tu quarterback el tiempo necesario para hacer el pase y ayudarte a avanzar yardas para poder acabar haciendo un valioso primer down.

«Tu quarterback es el centro del ataque, así que no lo pierdas de vista».

2) DEFENSA

Como éste es un encuentro de siete jugadores por parte, no dispones del número total de defensas de que dispondrías en la liga NFL. En Blitz 2000, tu defensa suele consistir en una línea más reducida de jugadores (tampoco dispondrás del número total de defensas que hay en la NFL), y algunos jugadores más para defender contra el ataque y que marcan a los wingmen, que esperan recibir el balón en la secundaria. De nuevo, cuanto mejor sea la defensa, mayores son las oportunidades de parar la carrera y el pase y, así, evitar que el equipo ▶



(1) Ejemplo perfecto de un deporte norteamericano: cientos de estadísticas. (2) La lista de jugadas puede parecer algo desalentadora a primera vista, pero no tarda en aclararse.

CONSEJOS GENERALES



- Asegúrate de que varías las jugadas para que no sean predecibles. Pasar el balón la mayoría de las veces no está mal, pero intenta variar las jugadas específicas que eliges y decántate por la jugada en carrera que parezca menos adecuada o cámbiala mediante un audible (jugada diferente a la asignada en el código) para que la defensa tenga que adivinar cuál puede ser tu siguiente movimiento.
- Utiliza el turbo de forma esporádica ya que ciertos movimientos sólo pueden realizarse con él.
- No intentes hacerte con el balón a media altura si estás marcado, ya que, muy probablemente, pierdas el balón y, a menudo, cambie la posesión del mismo.
- No te sientas obligado a lanzar el balón cada vez que eliges una jugada de pase. A veces (sobre todo cuando la presión es fuerte) puede resultar muy rentable que aguantar el balón, intentar un quarterback sneak o incluso en circunstancias más drásticas, puede ser una buena opción un pequeño sack en vez de arriesgarse a una interceptación.
- Cuando estés defendiendo intenta chocar contra el atacante que va a recibir el balón para aumentar las posibilidades de que se le escape.
- Asegúrate de estudiarte las jugadas que se supone que todo el mundo hace y dónde buscar exactamente al receptor con más espacio.
- Utiliza tu movimiento de giro con precaución porque si te equivocas, el equipo contrario tiene una buena oportunidad de recuperar el balón si te placan.



(1) Ésta es la altura perfecta para interceptar el balón, y se adaptará en gran manera al guante del oponente. (2) También puedes optar por marcar al jugador para asegurarte de que no hay manera de que se hagan con el balón. (3) Desde esta posición, el único resultado posible debería ser añadir seis puntos más a tu marcador. Esta vez solo tienes que utilizar el turbo. (4) Motorarse por medio del campo puede parecer una buena idea, pero rara vez conseguirás puntos. Utiliza las bandas.

contrario marque. También fuerzas más al contrario a que pierdas la posesión del balón, que puede resultar vital.

3) EQUIPOS ESPECIALES

Los equipos especiales desempeñan una labor muy específica en tu equipo. Se encargan de todos los disparos que hay que hacer con el pie, como el saque inicial, los puntos extra y los field goals. Cuanto mejor sean, más lejos y con más exactitud chutarán el balón, muy conveniente si tienes que despejar tus líneas o marcar un increíble gol para mantenerte en el partido.

«Los equipos especiales son importantes cuando necesitas marcar un gran field goal»

MANTENERTE DE PIE

Cuando los placajes se suceden con gran velocidad y violencia, e intentas desesperadamente evitar que los impresionantes defensas se fijen en ti, es hora de enseñarles quién hace los movimientos a la hora de la verdad. Echa un vistazo a estas pequeñas maravillas y practícalas como loco. No tardarás en ser más escurridizo que Pimpinela Escarlata.

SPIN – DOUBLE TAP TURBO

Este movimiento va bien en todas las situaciones y es eficaz contra los placajes hechos desde detrás, desde el lado e incluso de frente si lo ejecutas a tiempo.

SHOULDER BARGE – TAP Y HOLD PASS

El shoulder barge resulta muy eficaz contra los defensas que se te acercan y es una manera segura de acabar con los continuos placajes si lo realizas correctamente. Asegúrate de que no lo dejas para demasiado tarde, ya que puedes acabar comiendo barro si no eres prudente.

HURDLE – TAP TACKLE

Éste es un movimiento muy útil que pueden utilizar tus wingmen y tu quarterback con muy buenos resultados. Puede utilizarse para evitar encontronazos y placajes desde atrás y es igual de eficaz si el quarterback tiene que hacer un pase alto.

ACABA CON ELLOS

Tu defensa también tiene un número de movimientos a su disposición que ayudarán a contener la embestida ofensiva que se puede esperar cada vez que el contrario tiene el balón en sus manos.

ESTÁ ENCENDIDO



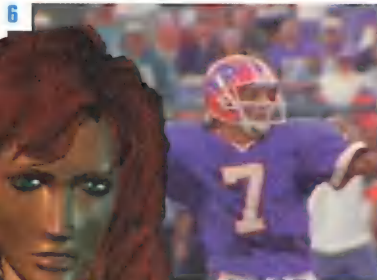
NFL Blitz 2000 introduce el modo fire mediante el cual los jugadores hacen hot streaks y todo tu equipo está encendido durante un breve período de tiempo. Esta poderosa opción se activa cuando haces dos sacks consecutivos defendiendo, o cuando consigues atrapar el balón tres veces con el mismo jugador mientras atacas. Estar encendido mientras defiendes significa que tienes más probabilidades de realizar sacks o de interceptar balones. Cuando estás atacando y encendido, el quarterback lanza el balón con más fuerza y las estadísticas finales mejoran. También resulta más sencillo correr con el balón, pues eres más escurridizo y mucho más difícil de placar.



(1) El turbo puede ser uno de los mejores métodos para librarte de un defensa. (2) ¿a qué es bastante práctico que aparezcan en orden alfabético?



(1) Cuando tengas a un jugador encendido, prueba una de las jugadas en carrera. (2) Puede que tropieces un par de veces, pero si el balón era lo suficientemente bueno en el primer lugar, deberías poder correr con él. (3) Quizás haya intentado placarte, pero es casi imposible cuando estás encendido. Así es como se gana.



(1) El modo theatre puede ser borroso, pero no mires si no tienes estómago. (2) Segundos después verás el leg snap. Qué maravilla. (3) Y aquí puedes ver una desagradable lesión de muñeca. (4) Ahora este tipo es bastante famoso en EE.UU. (5) Sólo sabes que se le va a escapar el balón. (6) Apártate. (7) Demasiado tarde. (8) Y, al final, después de todo eso, el juego está listo para empezar.

DIVING TACKLE – TAP TACKLE

Con este tipo de placaje consigues que tu jugador se lance hacia el objetivo propuesto; puede resultar muy útil en situaciones extremas. Con todo, debes utilizarlo de manera esporádica y sólo en situaciones desesperadas ya que el contrario puede esquivarlo, y al fallar tu hombre, se quedaría estirado en el suelo durante el resto de la jugada.

POWER TACKLE – HOLD TURBO Y TAP PASS

Este placaje es el desafío más importante que puedes llevar a cabo en NFL Blitz 2000: y detiene en seco a los atacantes más poderosos. También tienes que evitar recurrir a esta jugada con demasiada frecuencia; pronto te darás

cuenta de que tu jugador tarda mucho tiempo en recuperarse del encontronazo.

JUMP – TAP TACKLE CUANDO EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE

Ésta es la forma más eficaz de interceptar pases del contrario, y te permite elevarte por encima del supuesto receptor y hacerte con el balón en el aire. Sin embargo, existe el riesgo inherente de que si no lo consigues, el receptor quede totalmente desmarcado y libre para correr hasta la end zone.

LAS MEJORES JUGADAS DE ATAQUE CRUIS'N

Gran jugada ofensiva en la que dos de tus wide receivers hacen sendas carreras campo arriba, pero teniendo la opción de poder enviar el balón a tu running back si ves que el equipo contrario está preparado para defender el pase. No dudes en utilizar esta jugada.

1

BEST DEFENSIVE PLAYERS (POINTS ALLOWED PER GAME)		
#1	SAL	37.40 PTS
#2	TURMEL	35.80 PTS
#3	MIKE	40.20 PTS
#4	JAPPLE	40.20 PTS
#5	ROOT	40.80 PTS
#6	LUIS	41.80 PTS
#7	JASON	41.80 PTS
#8	CALEB	42.20 PTS

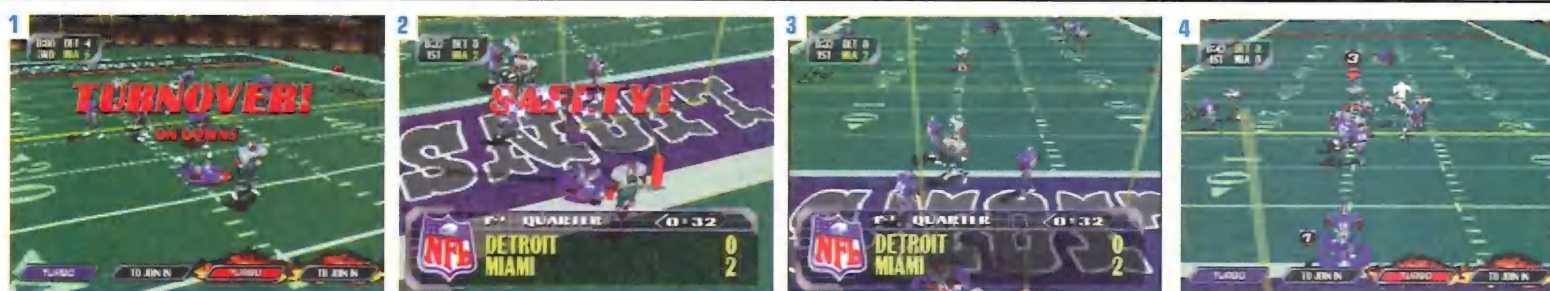
2

WORLD RECORDS (BEST SINGLE GAME RECORDS)			
MOST BACKS		MOST INTERCEPTIONS	
TURMEL	2	DANIEL	2
MOST TOUCHDOWNS		MOST POINTS	
SAL	5	JENIFR	36
MOST TACKLES		LARGEST VICTORY MARGIN	
JAPPLE	10	JASON	10

3

QB RATING (BEST OVERALL QUARTERBACK)		
#1	JAPPLE	151.9
#2	ROOT	143.6
#3	JASON	139.0
#4	AZPOD	125.1
#5	MIKE	120.1
#6	DANIEL	113.4
#7	LUIS	110.5
#8	JENIFR	108.4

(1) Esto no significa nada para mí. (2) Justo lo que necesitábamos: más estadísticas. (3) Ah, vale, estadísticas del quarterback.



(1) Esto no lo va a hacer ni pizca de gracia al contrario. (2) Otro error que alguien va a pagar caro. Quizá se traduzca en que sólo van a ganar nueve millones de dólares al año en vez de diez. (3) Marcar field goals es una manera bastante segura de conseguir puntos extra, puesto que son muy difíciles de defender si están bien ejecutados. (4) Si no avanzas el punto desde el que realizas el lanzamiento, tus puntos serán casi inútiles y no irán muy lejos.

DAWG HOOK

Parecida a Cruis'n en que tienes dos receptores y un runner, esta jugada es una excelente elección si quieres ganar algo de distancia para un primer down. De las dos opciones de pase, el receptor de la derecha hará una pequeña carrera antes de girarse hacia ti y prepararse, así, para recibir, mientras que el wingman correrá paralelo a la línea de

«El Cruis'n es un gran movimiento defensivo, no dudes en utilizarlo cuando quieras».

scrimmage antes de cortar bruscamente hacia la secundaria. Para sacar el máximo partido de esta jugada, deja que tus receptores hagan sus respectivos movimientos antes de hacer el pase.

MONKEY

Es una jugada magnífica que te ofrece tres grandes opciones de pase, uno en corto y dos en profundidad. Después del snap, quédate atrás y hacia la derecha para ganar algo de tiempo y espacio y esperar a que uno de los dos deep

MODO CHEAT

Pueden activarse un número determinado de modos cheat y el libro de jugadas si pulsas combinaciones de "turbo", "salto" (jump) y "pase" (pass) para cambiar los iconos de debajo de los cascos en la contra pantalla. Los números de la siguiente lista indican la cantidad de veces que tienes que pulsar cada botón; primero el Turbo, luego el Salto y finalmente el Pase. Cuando los iconos hayan cambiado, pulsa los botones de dirección en el sentido indicado para activar el código. El nombre del código y un sonido confirman la correcta

introducción del mismo.

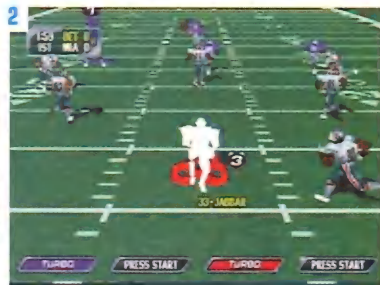
Por ejemplo, si el código dice 1-2-3 izquierda, pulsa "turbo" una vez, "salto" dos veces, "pase" tres y luego "izquierda".

Los field goals son uno de los mejores lugares para burlar al adversario ya que puedes decantarte por el punt o la patada, o incluso hacer un amago de lanzamiento y echar a correr con la pelota. Sólo tienes que asegurarte de que no enseñes el cursor.

FAST TURBO RUNNING	0-3-2 DCHA.
SUPER BLITZING	0-4-5 ARRIBA
UNLIMITED THROWING DISTANCE	2-2-3 DCHA.
POWER-UP TEAM-MATES	2-3-3 ARRIBA
FAST PASSES	2-5-0 IZQ.
POWER-UP BLOCKERS	3-1-2 IZQ.
POWER-UP OFFENCE	3-1-2 ARR.
POWER-UP DEFENCE	4-2-1 ARR.
INFINITE TURBO	5-1-4 ARR.



(1) Cuando llegues a esta pantalla, pulsa «arriba» dos veces para que desaparezca el cursor. Así evitas que tu oponente sepa van qué vas a hacer. (2) Pérdidas de tanta importancia son muy difíciles de remontar, a menos que te decidas por una jugada de balón largo. Creemos que un HailMary es tu mejor apuesta para conseguir el éxito. (3) Parece complicado, pero no es excesivamente duro cuando empiezas a planear jugadas. (4) Durante el partido no dejarás de recibir consejos como éste.



(1) Este señor está muy bien situado en la NFL... e eso parece. (2) Para los que todavía no se hayan dado cuenta, el jugador se ilumina cuando se hace con el balón. (3) Los jugadores de Wimbledon se sentirían como en casa con este movimiento. (4) Uno de los cambios más interesantes respecto al juego anterior (y que todavía está por aparecer) es la introducción de un editor de juego. Así puedes crear tantos movimientos como quieras e importarlos al juego en cualquier momento. Muy práctico.

runners pueda recibir el pase. Si no lo consigues, intenta lanzar al hombre más cercano, que cortará hacia la izquierda al otro lado de la línea de scrimmage.

HAIL MARY 2

Es una pequeña variación del clásico long bomb. Está diseñada para avanzar una gran distancia y puede ser de gran valor en los últimos compases de un partido. El único problema que presenta es que como haces un pase largo, el balón permanece en el aire durante largo rato y es muy probable que el contrario lo intercepte.

BACK SPLIT

En este movimiento, dos receptores se separan por detrás de la línea de scrimmage que pueden correr o intentar pasarlo al corredor desmarcado, quien, a su vez, echará a correr para marcar. Es una buena jugada que hará pensar al contrario.

LAS MEJORES JUGADAS DEFENSIVAS

GOAL LINE

Esta jugada es tremendamente útil para detener los pequeños avances en el campo del equipo contrario. Cuando más partido se le puede sacar es al defender jugadas del cuarto down, o cuando estás justo delante de tu línea de gol, tal como sugiere el nombre de la misma.

ZONA BLITZ

Gran jugada de defensa en la que dos hombres presionan al quarterback y dos más cubren la secundaria. Es la mejor jugada de defensa.

DEEP ZONE

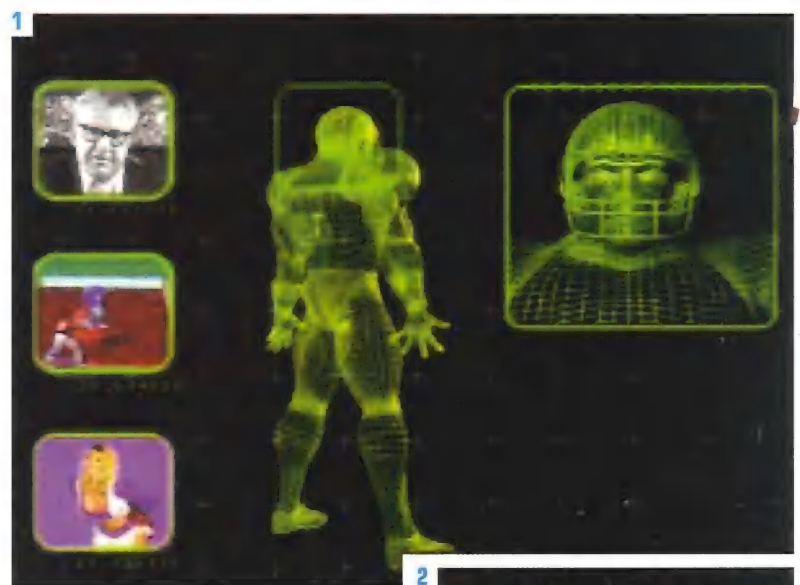
Envías a unos pocos hombres a la línea de scrimmage y se concentran en defender el pase con la zona cubierta en la secundaria.

SUICIDE BLITZ

Muy indicada para aquellas situaciones en las que tienes que hacerte con el balón a toda costa. En esta jugada todos tus defensas presionan de forma agobiante a los contrarios. Por otro lado, así te quedas sin efectivos que puedan defender un pase.

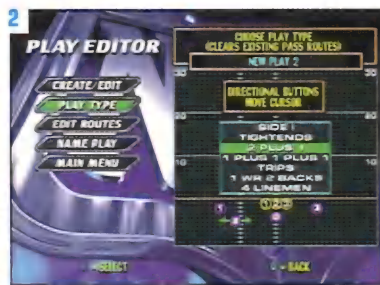
CREA TUS PROPIAS JUGADAS

Otra novedad bien recibida de NFL Blitz 2000 es la facilidad con la que puedes diseñar tus propias jugadas para utilizar durante el partido. Tu equipo puede crear hasta nueve jugadas ofensivas o defensivas a la vez, tanto si ya existen o creando las suyas propias. Tienes que darles un nombre y guardarlas con tu tarjeta de memoria y se cargan con una pantalla de aviso durante el juego. Se puede elegir entre una gran variedad de formaciones que pueden determinar la ruta de cada uno



de sus jugadores, consiguiendo así, un control total sobre tu libro de jugadas. Esta creación es bastante sencilla, aunque un tanto lenta, pero sé perseverante porque cuando domines esta nueva táctica, podrás crear tu propio estilo de juego. El mayor inconveniente es que no puedes ver estas jugadas en pantalla normal cuando estás jugando. Tendrás que memorizarlas, lo cual puede resultar algo difícil cuando intentas evitar que tus oponentes se fijen en ti.

Dale al juego un par de minutos y pronto entenderás por qué llevan tanto equipamiento.



(1) Los San Francisco son uno de los equipos más poderosos del juego, pero uno de nuestros preferidos son los Miami Dolphins. (2) El editor de juego es muy poderoso, y te permite crear algunos movimientos increíbles que bien podrían invencible hacer a tu equipo. (3) El HailMary 2 tiene que ser uno de nuestros movimientos favoritos, ya que lifta el balón justo hacia el centro de la acción. (4) No podíamos acabar sin una foto de las cheerleaders. No es que tenga mucho sentido, pero dan un toque alegre.

Discworld Noir

CON CADÁVERES APARECIENDO POR TODA LA CIUDAD DE ANKH-MORPORK Y EL DETECTIVE LEWTON COMO PRINCIPAL SOSPECHOSO, VAS A TENER QUE SEGUIR NUESTRA GUÍA SI QUIERES RESOLVER LOS ASESINATOS Y TERMINAR CONSIGUIENDO A LA CHICA.

Era otro día tranquilo en Ank-Morpork, demasiado tranquilo para mi gusto. Lo único que oía a través de la ventana eran los gritos que provenían a través de las puertas abiertas de Assassin's Guild, y entonces apareció ella. Sus largas piernas se perdían en algún punto de las caderas. Dijo que se llamaba Carlotta y que tenía que encontrar a su marido. Pensé que una mujer así no tendría ningún problema para sustituirlo, pero me hacía falta el dinero...

Lewton no tiene de qué preocuparse. Tenemos la solución completa que no deja un solo cabo por atar en este deseo de explicarte dónde ir, a quién ver y qué decirles. ▶

Edición Oficial España
PlayStation Magazine
VEREDICTO

CONCLUSIÓN

«Es el nivel superior de aventuras de PlayStation, lleno de efectos visuales ambientales y un argumento muy absorbente.»

8

SOBRE 10



(1) La oficina de Lewton, el lugar al que siempre puedes volver. **(2)** Navegar por el mapa es bastante sencillo, sólo se pueden visitar los edificios iluminados. Ahora mismo, Lewton sólo puede ir a casa o al faro. **(3)** El barco Milka es el primer puerto de escala en el caso Milka. **(4)** De momento, este chico es el único que te dirá algo, así que interrógalo sobre cualquier asunto que puedas, pero ignora las pistas sobre los sacrificios, sólo son pistas falsas.

ACTO I

Una vez que la encantadora Carlotta te ha puesto al corriente de su situación apremiante y se ha marchado, dirígete hacia el único lugar disponible —el faro—. Ignora al marinero del muelle y habla con el primer tipo. Abre de golpe tu libreta y pregúntale sobre la pista de *Mysterious Passengers* y luego sobre Milka. Sus repuestas iluminarán el Café Ankh, que debería ser tu siguiente destino. Una vez allí, roba la palanca del carro que verás en la calle y entra al bar para charlar con el capitán del Milka, que no soltará prenda, pero sí el otro ocupante, Nobby, quien te proporcionará la localización de Pseudopolis Yard, siempre y cuando le preguntes con insistencia sobre cualquier asunto que creas conveniente.

te llevará hasta las cabinas y, allí, descubrirás que en la litera inferior está el trozo de cartón. Sal del barco y dirígete hacia tu oficina. Tendrás un encuentro con Al Khali. Échalo de la oficina y busca Pseudopolis Yard. Nobby contestará más preguntas sobre la pista de *Mystery Passengers*, y cuando te vayas, Malachite te pedirá que te encargues de otro caso por él.



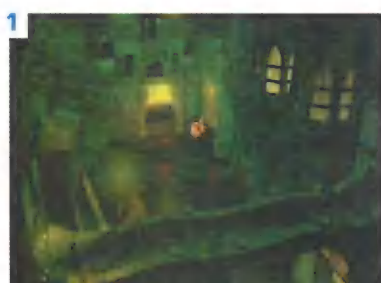
ACTO 1_2

En el Octarine Parrot, la cantante Sapphire te proporcionará la localización del Taller de Rodan cuando la interrogues acerca de Malachite, y te dará la pista de Madame Lodestone cuando saques a relucir el asunto de Thelma. Otra visita a Nobby y otra conversación sobre Madame Lodestone destacarán la importancia del Mausoleo, donde deberías ir a inspeccionar las tumbas para descubrir la pista de la familia Selachii. Haz otro viaje al Café Ankh para hablar con tu amante de otros tiempos, Lisa. Insístete sobre el Milka y desenmascará a los dos pasajeros. Enséñale la etiqueta para que te de un destino, Pier Five.

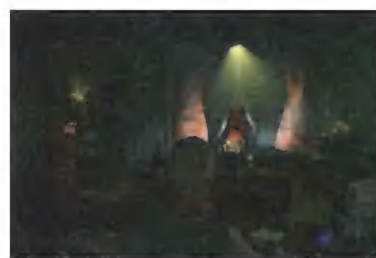


ACTO 1_1

Vuelve al faro y abre de golpe los cajones de la parte del muelle. Inspecciona la bodega del barco para descubrir una etiqueta entre los restos flotantes. Detrás de ti verás el camino hacia la cubierta, en donde otra salida



(1) Bajo los auspicios de la visita del capitán del Milka, gira aquí a la izquierda para apoderarte de la palanca. **(2)** Ríndete ante el lado oscuro y apriétala con fuerza.



ACTO 1_3

Una rápida visita a este nuevo lugar no aportará mucho, así que vuelve a la oficina y echa un vistazo a la invitación que verás en el suelo. Utilízala para entrar en la Mansión Von Uberwald; no tendrás más que enseñársela al mayordomo. Cuando desaparezca, inspecciona el cuadro y espera a Carlotta. Como ella pertenece a la realeza menor, utiliza la pista de la familia Selachii en ella para recorrer con guía el mausoleo. Regresa a la mansión y pregunta al mayordomo sobre la pista de Count. Te enviará al propio Count, quien te dará el iconógrafo de Regin.



ACTO 1_4

En el taller de Rodin ignora al escultor y busca a Malachite. Cuando le hables de Therma, te llevará hasta la tumba. Cambia el agarrador con el troll y roba el Diente del Troll del cofre. Vuelve a Pier Five y utiliza el agarrador sobre la claraboya de lo alto del muro. Ahora puedes utilizar la palanca para presionar sobre la ventana abierta y poder encontrar una caja de cerillas rota en el suelo. Cuando ya estés de vuelta en el acogedor bar de Octarine Parrot, junta la caja de cerillas y el

cartón roto. Encárate con Mankin sobre Mundy y entonces enséñale que miente gracias al objeto recién completado. Paséate por la nueva sala abierta para acabar el Acto 1.

ACTO II

Echa un vistazo a la cuerda que hay sobre Mundy para obtener una pista sobre su asesinato. Utiliza este nuevo descubrimiento sobre las botas del cuerpo para conseguir la pista de Mundy colgado al revés Lee su último mensaje para obtener otra pista y vuelve a buscar en sus botas. En la planta de abajo espera Mankin, quien hablará si le preguntas sobre el hecho que Mundy estuviera colgado del revés. Confesará que lo han matado y deberías insistirle sobre las botas hasta que te ofrezca la moneda. Con ella en tus manos, visita el faro para enseñarle al primer tipo el icono de Regin. Otro viaje por el pueblo hasta Pseudopolis Yard y Nobby te proporcionará el acceso al puente Maudlin a cambio de la pista del carro que reveló el marinero. De regreso en el faro, el Milka ya no está, así que utiliza el agarrador sobre la cuerda amarrada. Ahora puedes utilizarlo en el puente Maudlin para obtener una pista sobre qué se esconde bajo las aguas.

ACTO 2_1

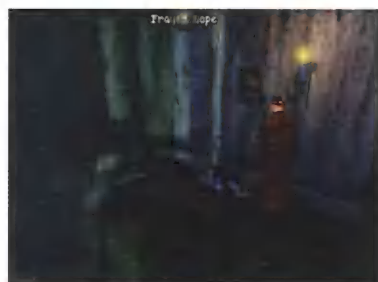
De vuelta en el Octagon Parrot, Mankin te dejará ver a Sapphire si ves la pista de Sapphire Lied en él. Habla con la cantante en su camerino para iluminar Saturnalia, pero antes pregúntale a Mankin una vez más sobre Sapphire's Money (el dinero de Sapphire). Ahora dirígete al nuevo lugar y entra en el casino. Entabla conversación con Whirl y ofrécele dinero por su información. Contestará preguntas sobre el dinero de Sapphire y te hablará sobre su racha de mala suerte.

ACTO 2_2

Regresa a la oficina de Lewton, donde la encantadora Al Khali te llevará a



(1) Destroza estos cajones para moverte a hurtadillas a bordo del Milka y desvalija su bodega. **(2)** Buscando entre los residuos flotantes la etiqueta que sólo tu ex puede traducir. **(3)** Inspecciona la litera inferior y aparecerá el pedazo de papel. **(4)** Nobby es una fuente de información de confianza, a pesar de su terrible olor. Gira las mesas e interrógalo sobre todos los asuntos que puedas, incluyendo las pistas del Captain Vimes y de Mystery Passengers. Al final te dirá dónde trabaja.



del Milka para recibir otro objeto que puedas llevar al muelle.

ACTO 2_4

En el Pier Five el vigilante nocturno estará muy interesado en ver *la orden de embarque*, y te proporcionará tres nuevas pistas para utilizar en otro momento. En vez de preocuparte por ellas ahora, ve al taller de Rodin y a buscar a Malachite. Háblale sobre la pista de *algo* en el río y tirará del carro desde las aguas del puente Maudlin. Compara el icono de Regis con el difunto para descubrir el secreto de la peluca poco convincente del enano y hacerte con la llave. Le puedes encontrar un uso si hablas con el jugador Whirl en Saturnalia, que te indicará dónde puedes encontrar la consigna. Está al lado de la sala principal del casino y guarda el *amuleto* y el *sobre*.

ACTO 2_5

Cruza el pueblo una vez más para ir a la casa de la familia Von Uberwald y pide ver a Count. Ignora su parloteo aleatorio e infórmale de la muerte de Regis. Una vez ha asimilado la noticia de la muerte de su amigo, ofrécele el amuleto. Ahora que ya has acabado tu papel de portador de malas noticias, date un paseo hasta el Cafe Ankh y pregunta al pianista Samuel sobre la pista de Wine Barrels (barriles de vino). Con su llave vuelve a la parte exterior de donde quitaste la palanca y abre de

golpe las puertas de la bodega.

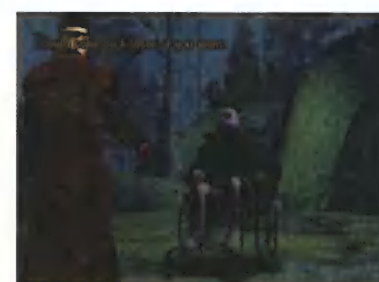


ACTO 2_6

Charla con tu antigua amante y su marido sobre Varbeg Crates para recibir una pista fresca. Inspecciona la caja de los ingresos del lado izquierdo de la pantalla para abrir el *Patrician's Palace*. En vez de ir a verlo enseguida, regresa a la oficina para recibir la carta con la que amenazaste a Sapphire antes. Porque te acordaste de chantajearla con su racha de mala suerte ¿verdad? Si no fue así, ve a hacerlo ahora y da un rodeo en tu camino de vuelta para que tenga tiempo de desprenderse de la nota.

ACTO 2_7

Malachite se sorprenderá de recibir la noticia de que su amigo todavía vive, así que pásate por el taller de Rodin para hablar sobre la reunión con Therma. Tras darte otro desafortunado golpe en la cabeza, y el brutal asesinato del Troll, el guardia estará dispuesto a hablar contigo como



principal sospechoso. La justicia Discworld siempre se impone, a pesar de lo que digas durante la entrevista, y serás conducido a las celdas de *Patrician's Palace*.



ACTO 2_8

Atrapado en tu celda, espera a que una rata se escabulla por el suelo adoquinado hacia un agujero en la pared derecha. Verás un agujero en el muro que podrás examinar. A su vez, dejará al descubierto un bloque que puede retirarse. Por desgracia, tu escapada durará poco, porque, mientras estás conversando educadamente con Leonard y explorando tus nuevos alrededores, aparecerá Nobby a liberarte.

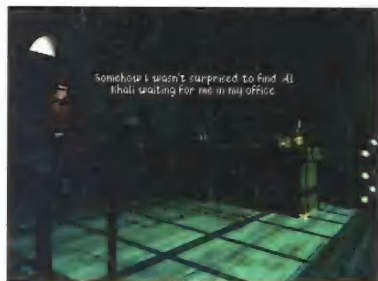
conocer a Horst y, después de una agradable velada con él, deberás regresar de nuevo al bar para volver a enfrentarte a Sapphire. Interrogala



sobre su mala suerte y sus *encuentros secretos* y amenázala con explicar su secreto. Te prometerá concertar una reunión con Thelma y te dejará una nota en tu oficina más tarde.

ACTO 2_3

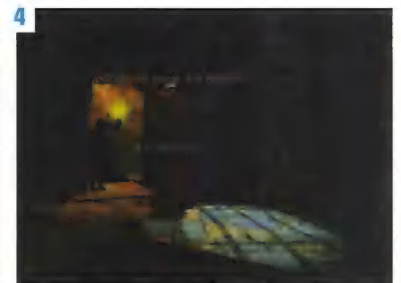
Tienes que hacer otra visita a Saturnalia para charlar con la encantadora Carlotta sobre la pista de la espada dorada. Te hará desaparecer de su mansión por haberla sacado de quicio y,



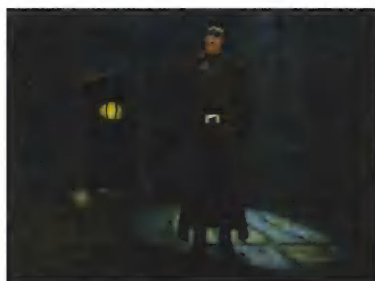
entre otras cosas, te revelará la situación del *Templo de los Pequeños Dioses*. Pregúntale sobre el cargamento



(1) Gabardina, sombrero... un detective. **(2)** Nunca confíes en una dama, seguro que es un problema. **(3)** Juega otra vez.



(1) El Cafe Ankh es el lugar perfecto para interrogar a sospechosos porque siempre hay alguien. **(2)** Warb cambiará el secreto de esta puerta por un poco de suerte en el juego. **(3)** Transfórmate en lobo para descubrir ciertas especies de musgo que pueden ser una pista. **(4)** Puede que Nobby te libere, pero te quitará la palanca tan útil. No olvides recuperarla cuando descubras al policía de mala fama intentando forzar tu despacho con ella.



trasera sobre el panel del sótano 51 para conseguir acceder por ella a la siguiente sala.

dorada. Disfruta de este momento de éxito mientras puedas ya que en el momento en el que salgas del edificio Lewton morirá, y no hay nada ni nadie que pueda hacer algo por evitarlo.

ACTO 2_9

Disfruta de tu libertad y regresa una vez más a *Patrician's Palace*. Gira a la izquierda, pasa a los guardias e inspecciona el muro del castillo. Así podrás volver a la celda de Leonard, un lugar al que Lewton irá una y otra vez. Cumple la promesa que le hiciste a Lisa y abre tu libreta para utilizar la pista del *lugar oculto* en el muro exterior. Regresa a la bodega para informarla de tu descubrimiento y ella respetará su parte del trato e iluminará el *Guild of Archaeologist's*.

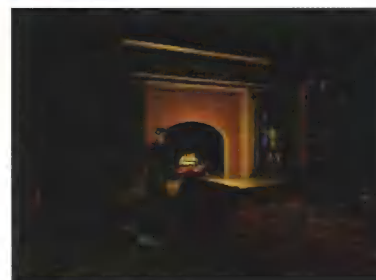
dido. El fuego abrirá una puerta secreta del sótano 51.

ACTO 2_11

Como tienes el camino por delante bloqueado, da media vuelta y dirígete al



ACTO 2_12



Ya dentro utiliza la pista 3712V que Mundy garabateó con su propia sangre sobre los cajones y cajas del interior. Con el diente de troll del que te apoderaste en el mausoleo raya la vitrina para encontrar la mítica espada

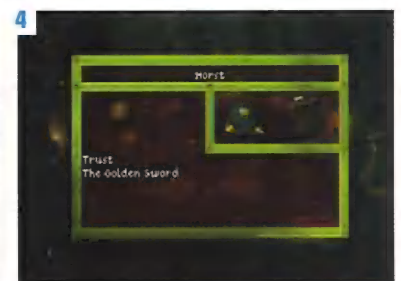
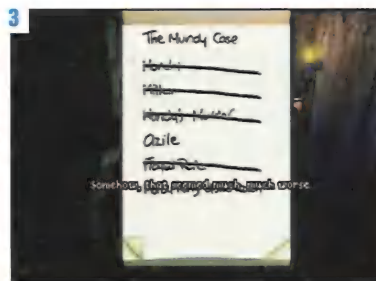
ACTO III

Una vez que Gaspode ha completado su larga conferencia sobre los encantos de ser hombre lobo, tómate un tiempo para practicar tales habilidades en

ACTO 2_10

Dentro del salón habla con el conocido asaltante de tumbas, Laredo Cronk, sobre Hortsis, su principal rival. En vez de armar más problemas, visita el cuartel general de los trolls y regresa con un mensaje para Laredo. Ella se marchará y así podrás registrar el lugar sin ser molestado. Examina la librería y activa el libro de bisagras allí escondido.

casino en Saturnalia. El mago Warb, que frecuenta sus mesas, podrá ayudarte a retirar la puerta mágica. Preséntate a él con el amuleto y, a modo de intercambio, no dejes de preguntarle por su trabajo en la *Unseen University*. Con el trato hecho, ahora puede utilizarse la pista de la *puerta*



(1) Utiliza la palanca para inspeccionar la bodega y para ayudar a tu antigua amante y a su actual marido. **(2)** Aléjate del juego e intenta hablar con los diferentes jugadores de cada mesa. **(3)** La libreta es el mejor amigo de un detective. Con R1 inspeccionas las listas de pistas que has obtenido hasta el momento. Y si no sabes qué hacer, sigue preguntando. **(4)** Vale la pena insistir a alguien sobre un aspecto secundario, ya que puede ser importante más tarde.

¡NÚMERO 35 YA A LA VENTA!

¡POWER ESTRENA NUEVO DISEÑO!

POWER

100% PLAYSTATION™ 100%

A FONDO

- RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
- SYPHON FILTER 2
- LA JUNGLA DE CRISTAL 2
- TOY STORY 2
- CAESARS PALACE 2000
- RALLY CHAMPIONSHIP
- RAILROAD TYCOON 2
- TELEÑECOS RACEMANIA
- MICRO MANIACS
- ARMY MEN: AIR ATTACK
- EHRGEIZ

CARTAS

Preguntas, trucos, sugerencias, intercambios... Escribe a *Power* y cuéntanos todo lo que sabes

REPORTAJE

Colin McRae Rally 2

En la parrilla de salida...

MAGNÍFICOS PREMIOS:

Varios premios
Colin McRae Rally 2
Varios premios
Rollcage Stage 2

PS2

El día «D» ha llegado a Japón:
Un millón de PlayStation2
vendidas en las primeras horas

PSCLÁSICOS

Una guía con los 100
mejores juegos de PlayStation
de todos los tiempos



EAGLE ONE
¡Conoce todas
las misiones!



(1) L1 resume el menú de ítems para que puedas preguntar a la gente sobre los objetos sin tener que utilizar una estrategia inicial educada. **(2)** Gaspode te instruirá en cómo ser un perro, comer de las basuras, olfatear palos y cosas por el estilo. Oh, las cosas que puedes hacer en Ankh cuando estás muerto. **(3)** Transfórmate en lobo, clics sobre Lewton y examínate para que aparezca el menú. **(4)** Huele todos los olores que puedas y añádelos a tu colección para ayudar a seguir a tus múltiples sospechosos.

Lewton y cambiando a tu forma de perro. Huele el rastro Magenta de Saturnalia y la escena del crimen. El rastro verde oscuro revelará un pedazo de musgo que puedes recuperar cuando te conviertas en hombre.

ACTO 3_1



De regreso a tu oficina, tu viejo amigo Nobby te estará desvalijando el escritorio en busca de objetos de valor. Cuando haya desaparecido del lugar, hazte con la palanca del escritorio y transfórmate en un profundo respiro de la neblina púrpura. Regresa a la mansión para ver a Carlota y, mientras no aparezca el mayordomo, huele el aire para descubrir el secreto infeccioso de Carlota.

ACTO 3_2



Una visita al Conservatory y Count te dejará hablar con la Muerte. No te dirá gran cosa sobre los asesinatos, a pesar de ser testigo, así que enséñales el musgo para poder acceder a la biblioteca. Una vez allí, utiliza el musgo sobre las fichas de las cajas para recibir toda una retahíla de educación y actos útiles. Ahora utiliza esta pista del

alcantarillado para descubrir la localización del mismo nombre.



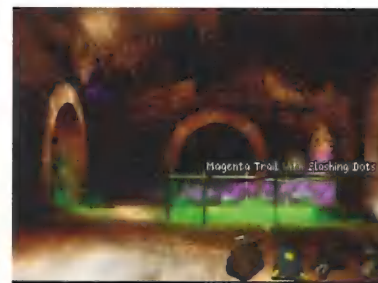
ACTO 3_3

Dentro de las húmedas y malsanas alcantarillas, toma la salida izquierda y conviértete en lobo otra vez. La estela magenta te conducirá adelante hacia la guarida. Al buscar los detritos del suelo se producirá una conversación limitada y pedante con la Muerte de las Ratas. Muestra tu nueva gema a Two Conkers, a quien llevaste antes hasta la celda de Leonard. Él emitirá una nueva pista, el Templo de Anu-Anu



ACTO 3_4

De vuelta en el salón del Octarine Parrot, echa un vistazo a los anuncios de ofertas de trabajo en la Unseen University. Mankin te requerirá en el tema de Merchant's Murder y revelará algo de información, que puede ser de gran utilidad. Mientras estás de visita, dirígete al camerino de Sapphire y utiliza tu olfato canino para oler el rastro de Cyan que hará al perfume coleccionable cuando te vuelvas a convertir en humano.

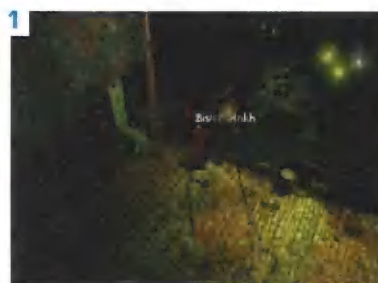


ACTO 3_5

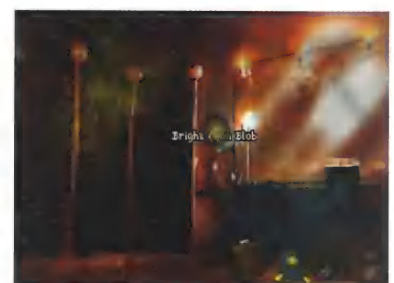
El New Hall debería ser tu siguiente puerto de escala. Allí, Mrs Formes te ofrecerá un puesto de trabajo que deberías ofrecer. Utiliza la pista de Bedmaker y Laundryman en ella. Acósala con preguntas sobre el asesinato del mago para recibir la pista de las botas puntiagudas. El siguiente paso debería consistir en entrar en la

«En las húmedas alcantarillas, toma la salida de la izquierda y conviértete en lobo otra vez».

sala principal para revelar los Unlockers de los diferentes estudiantes de la universidad. La consigna más cercana producirá un número de libros que serán útiles más tarde, y el Octarineboard presentará un interesante



(1) El carro pondrá al descubierto un útil secreto sobre el límite del pelo de Dwarf. **(2)** A veces un olor revelará algo que Lewton no podría ver en condiciones normales.



olor para tu nariz de lobo. Una vez que lo has oído, altéralo con el Templo de Anu-Anu y dirígete a la siguiente sala. Allí, el portero, Bedlow, intercambiará tu pista del asesinato del mago por la pista de Mathom Poison.

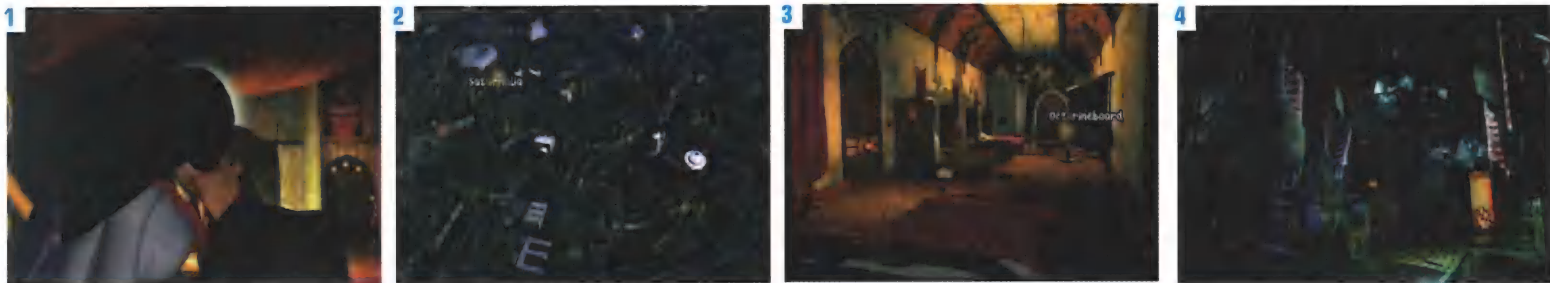
ACTO 3_6

En el exterior de Patrician's Palace hay un olor que encaja con el que ya conocías como el olor del asesino. Una vez que los has relacionado, date la vuelta y dirígete a la bodega del Cafe Ankh. Allí utiliza la palanca que te guardaste de Nobby en tu oficina para forzar los barriles y serás transportado al Palacio. Abandona la despensa y camina hacia el primer pasillo hasta que Lewton llegue a las puertas dobles. Transfórmate en lobo una vez más y escucha a través de la puerta. Oírás un fragmento muy interesante de una conversación. A continuación, te dirigirás de nuevo a tu oficina.

ACTO 3_7

De regreso en los confines de tu oficina, te visitará Renoa y se producirá un





(1) Ahora puede parecer divertido, pero nunca sabes qué puedes conseguir. **(2)** Tantos lugares a los que viajar y todos ellos requieren al menos dos visitas si quieres resolver el misterio. **(3)** Estudiantes típicos, mira las condiciones del lugar. Inspecciona el armario más cercano para descubrir unos libros útiles. **(4)** El depósito del palacio. No pierdas el tiempo, sal al pasillo y utiliza tu desarrollado sentido auditivo para oír a través de las puertas.



«En el Temple of Small Gods, busca al reverendo Mooncalf y discute él».

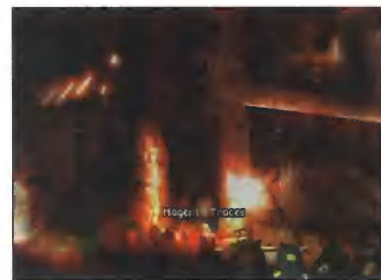


nuevo giro en el argumento. Una vez que hayas digerido su monólogo, visita el *Merchant's Guild* y estafa al portero para que se descubra a sí mismo,

ACTO 3_9
En el Templo de los dioses pequeños, busca al reverendo Mooncalf y discute con él sobre la lista. Se mostrará muy evasivo, así que déjalo y ve al cemen-

terio guiará hasta la iglesia de Mooncalf, donde puedes inspeccionar el Lectern y escalar para colarte dentro. Cuando aparezcan delante de ti los pies de Mooncalf, mójalos generosamente en perfume para encontrar otra pista. Extraño, ¿eh?

La tarjeta puede utilizarse para descubrir sus orígenes y el de la pista de Nylonathatep. Armado con este conocimiento, regresa al *Sanctuary* y utiliza cualquier pista de asesinato en el mapa de Ankh-Morpok y, de repente, aparecerá una muestra delante de tus ojos.



ACTO 3_10
Regresa una vez más al ahora vacante *Sanctuary* y examina el *Fresco*. El extraño símbolo que queda al descubierto en esta acción puede esbozarse y copiarse de la biblioteca.

ACTO 3_11
¿Te apetece un poco de cultura? Bueno, ¿por qué no intentar con el *Dysk Theatre*? Como ocurre con los nuevos lugares del mapa, hace falta una rápida

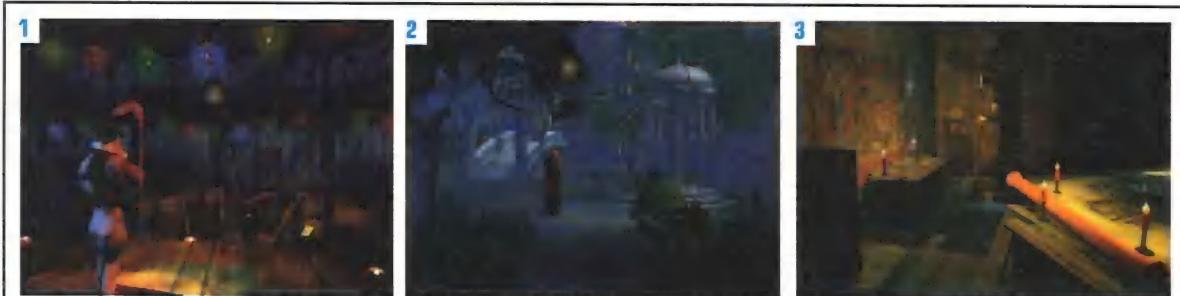
siempre y cuando le preguntes acerca de las botas puntiagudas. Mientras estás en este intrincado humor charla con la muerte, que espera la muerte de Count, sobre el *Merchant's Murder*. Sorprendido por tu mordaz lógica, te dará la línea *Gamin Strangled* para tu libreta.

terio y sube hasta la ventana tintada. Gracias a tu sentido del oído tan agudizado podrás oír a Mooncalf conversando con un troll. Regresa al Templo y busca al fanfarrón *Malaclypse*. Durante la larga y divagadora conversación deberías preguntarle sobre las pistas *Errata* y *Meeting of the True Believers*. El siguiente paso consiste en seleccionar el *Inner Sanctum*. Decidido a ayudarte, te



ACTO 3_8
Dirígete hacia tu nuevo trabajo en el *New Hall* y limpia la sala retirando el libro en *Temples del Unlocker*, que encontrarás entre los que encontraste anteriormente. Combina el libro con el *Pedant* para descubrir un nuevo objeto, la *lista de nombres*. Con esto en tus garras, haz otro viaje al *Café Ankh* y vuelve a reunirte con *Carlotta*. Presiónala sobre el asunto de *Mundy Hung Upside Down* hasta que aparezca la opción de conversación *¿Mató Carlotta a Mundy?* Continúa interrogándola al respecto y sobre los asesinos de *Regin* y *Malachite* para recibir la pista *Errata*.

(1) Death comes to us all, but in the Discworld he hangs around for the wake as well. **(2)** Inspect this patch of the wall to discover the secret sign.



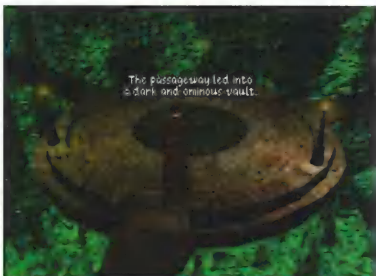
(1) Ignora al hombre del traje de malla y roba el programa. **(2)** Escóndete en los arbustos. **(3)** Hazte con el amuleto y pásalo.



(1) Inspecciona este pedazo de cascote para encontrar la espada dorada una vez más. La inscripción está en lo alto del muro. **(2)** Esa Carlotta puede ser un problema. **(3)** El Temple of Small Gods es un lugar vital, pero no olvides visitar el cementerio escondido justo detrás para oír a través de la ventana. **(4)** Escondida dentro del casino, se encuentra esta sala llena de consignas. Utiliza la llave que encontraste debajo de la peluca de Dward y muerto para abrirlas.



inspección —pero no olvides de hacerte con una copia del Theatre Flyer antes de irte. Llévate esta copia a la biblioteca para aprender más acerca del juego del escritor. A continuación, vuelve a ver el show. Llama la atención del actor del escenario mientras se te acerca para poder transformarte en lobo y ver el camino secreto bajo el escenario. Tu parte humana podrá entrar y utilizar la pista de las Eight Great Tragedies (ocho grandes tragedias) del Altar. Baja ahora hacia Dragon Street para abrir la tabla del Fishbar de la izquierda e inspecciona el Bone (hueso) enterrado entre los escombros de dentro. Una vez que lo has examinado, es necesario hacer un viaje a Pleasance para esconderlo entre los arbustos y terminar el nivel.



ACTO IV

Inspecciona la inscripción de la parte superior derecha y busca el Rubble (cascote) para la espada dorada. Regresa a la biblioteca con la mala noticia de la muerte de Count, pero no te la tomes como una razón para no utilizar su biblioteca. Allí, la pista de Nylonathatep aportará más información que puedes utilizar en Two Conkers y

Leonard en su celda. Lleva el Star Map (mapa de estrellas) que te dan al Sanctuary y al carnicero Konodo. Te dará un importante amuleto.



ACTO 4_1

En el Templo de los dioses pequeños, Mooncalf se pondrá fuera de sí cuando le enseñes el amuleto y le preguntes sobre los *traidores* para recibir la pista Froid. Habla con Rodan en su taller sobre *Plaster Bandages* que encontrarás donde Malachite estuvo una vez. Sigue preguntándole sobre ellos y Froid y te dirá dónde se encuentra. Dirígete de nuevo hacia *Dragon Street* y entra en la sala opuesta al *Fishbar*. Consulta tu libreta para preguntar sobre la espada dorada, el amuleto y, al final, sobre su contacto y entregará a Geild.



ACTO 4_2

Con toda esta agitación has olvidado atender tus obligaciones en el New Hall, así que ve para allá para que te despidan Mrs Fomes. Mientrastanto, de vuelta a Pseudopolis, Nobby se divertirá con una charla sobre la pista *Geild* y al final será persuadido para darte el *Search Warrant*. Regresa a *New Hall* y

camina hacia la muchedumbre. Tu sentido de lobo te permitirá seguir la pista de Geild hasta un trágico enfrentamiento.

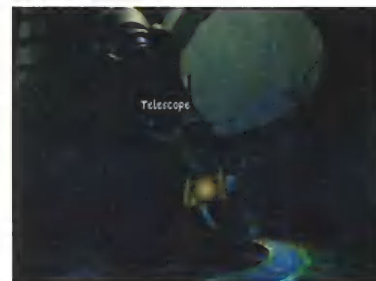


ACTO 4_3

Hazte con el *Astrolabe* del suelo y utiliza el mapa de las estrellas en los Mosaics para hacer funcionar el

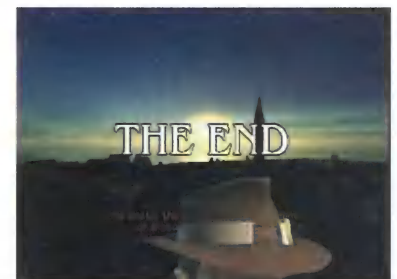
«Acércate al escenario y transfórmate en lobo y reconoce el pasaje».

telescopio. Selecciona el pequeño grupo de estrellas aburridas según eliges y observas cómo destaca el mausoleo; así pues, ése debe ser tu siguiente destino. Una vez allí, deberías utilizar el *Astrolabe* para examinar el cielo y descubrir la tumba correcta. Registra la *Grotesque* para abrir la cripta y entonces utiliza la *Coin* (moneda) para abrir el ataúd.




ACTO 4_4

Un esqueleto sorprendentemente comprensivo te dará conversación, así que amenázalo con la espada dorada hasta que aparezca Horst y se lo lleve. Al examinar la joya sabrás cuál es su destino y dónde ir para atar cabos en el argumento. Una visita más a la celda de Leonard y la máquina para volar que le ha mantenido ocupado durante todo el juego estará acabada. Lo único que tienes que hacer es limpiar la sala contigua de escombros y utilizar la pista del *Sign of the Eel* sobre la nave para resolver el misterio final y dar por concluido el caso.



Le Mans 24 Hours



OLVÍDATE DE LAS CARRERAS DE TRES VUELTAS, BIENVENIDO A LA AUTÉNTICA COMPETICIÓN DE RESISTENCIA, A LA CARRERA EN LA QUE TE PODRÁ FALTAR LA CONCENTRACIÓN EN CUALQUIER MOMENTO. ASÍ QUE VAS A NECESITAR NUESTRA COMPLETA GUÍA...

Es un juego extraño. Aunque no lo parezca a primera vista, quizá sea el simulador más real que existe. Bueno, después de Gran Turismo y Gran Turismo 2, por

supuesto; ya sabes a qué nos referimos. Sólo contiene seis circuitos, pero hay muchos matices y muchas maneras de conseguir esos puntos importantes en los campeonatos

y sí, tantas malditas vueltas, que serías tonto si no hicieras caso de las guías. Y debido a la importancia de la entrada en boxes, hemos echado un vistazo a las estrategias y así poder

planear la victoria. Incluso hemos jugado durante 24 horas seguidas para probarlo al máximo. ¿Nuestro veredicto? Es igual que una carrera de 12 minutos.

Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine
VEREDICTO

CONCLUSIÓN

«Definitivamente no es para todo el mundo. Le Mans es para un corredor perspicaz que se preocupa más por correr que por el brillo del vehículo y el encanto de las cosas.

7

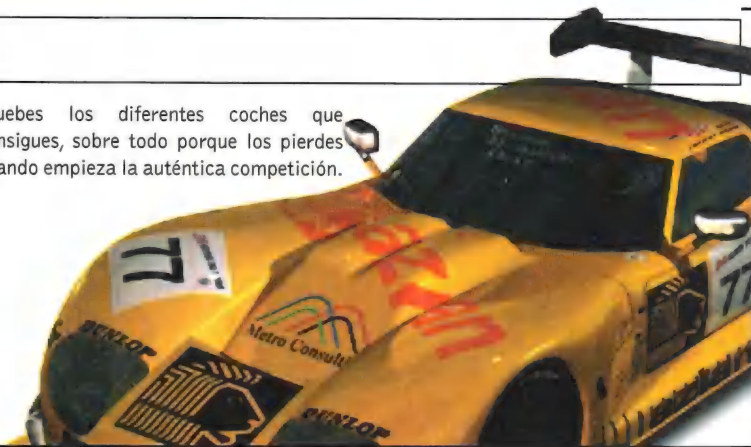
SOBRE 10

ÓRDENES DE SALIDA

Aunque es tentador lanzarse directamente al nivel profesional de la auténtica competición de Le Mans, realizar esta carrera de 24 horas sin la suficiente experiencia sólo conseguirá irritarte. Es mucho mejor conocer los circuitos y el manejo de los coches practicando en el modo arcade aficionado. Además de ser relativamente fácil, no tienes que preocuparte por qué neumáticos llevar, los daños de tu vehículo, la clasificación ni por el combustible. Sólo tienes que

correr, y hacia el final del campeonato además de conocer las pistas bastante bien, tendrás la oportunidad de probar algunos de los mejores vehículos como recompensa por la victoria. Asegúrate siempre de prestar atención a las diferentes características de los coches disponibles, que los hayas conseguido como premio no significa que sean mejores que el que ya tienes. Sin embargo, es importante que recuerdes que si crees tener posibilidades de ganar, vale la pena que

pruebes los diferentes coches que consigues, sobre todo porque los pierdes cuando empieza la auténtica competición.



MODO COMPETICIÓN

Aquí es donde se anima la cosa, aunque es mejor empezar en el modo aficionado (aunque sólo sea porque es gratificante ver esa parte del juego). Primero vas a tener que clasificarte, aunque no debería suponer ningún problema si ya has vencido en el modo arcade. Date las suficientes oportunidades para conseguir una buena posición (estar dentro de los dieciséis primeros es una tarea ardua) mediante la clasificación en tres vueltas y, aunque estés en lo más bajo, comprueba que los neumáticos son buenos para las condiciones atmosféricas y disminuye el depósito hasta sólo un tercio para conseguir más potencia en las rectas.

En el modo aficionado no tienes que preocuparte de los daños del coche ni del tipo de neumáticos, pero siempre es mejor si no adoptas

los malos hábitos de empotrarte contra la parte trasera de tus oponentes. No solo te hace disminuir la velocidad, sino que las dificultades para controlar el vehículo son mayores. Resulta agradablemente realista. Después de todo, ésta no es una carrera de 24 horas de coches reforzados para colisiones.

Si lo has hecho bien, al final de la carrera te aperecerá un e-mail en el que te te tentarán para que dejes Marcos o Augusta Racing al final de la temporada. Por supuesto que resulta muy halagador, pero intenta que no se te suba a la cabeza. Descubrirás que esos equipos de carreras son muy pacientes, y al final de la temporada seguro que vuelves a tener seis o siete equipos para elegir. Entonces, y sólo entonces, deberías decidirte.



BOXES

Aparte del modo arcade, un requisito de la carrera es que entres en boxes al menos una vez, aunque sea para repostar combustible. Entraremos en más detalles sobre qué reparar en otro momento, pero en lo que respecta a la estrategia, lo mejor es entrar cuando lleves una gran ventaja a los demás. Si entras tarde en boxes, ten cuidado con los coches quemados que obstruyen la entrada y que pueden acabar con tus



buenas intenciones. Y mientras estás allí, lo único que tienes que hacer es clicar sobre la parte que quieres que arreglen y esperar. Van con mucha más rapidez de la que esperas, así pues, no te duermas y pulsa done en cuanto puedas y sal a toda pastilla. Como último consejo, te diremos que la máquina te saca de boxes a gran velocidad y, muy a

menudo, aceleras y te vas directamente a la hierba —esa curva que tantas veces has tomado parece totalmente diferente desde el carril de salida de boxes—.

DAÑOS

Sólo tendrás que preocuparte de los daños de tu vehículo en niveles profesionales y, como físicamente los coches no parecen estropeados, tienes que guiarte por el pequeño diagrama del vehículo que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cada vez que choques contra algo, te salgas de la pista o roces las barreras, se verá afectado el rendimiento del coche. Como guía general, cualquier parte de color amarillo puede esperar a ser reparada hasta que te quedes sin combustible. Sin embargo, el color rojo significa una muy importante disminución de la maniobrabilidad o la velocidad y deberías dirigirte inmediatamente a boxes. Es muy tentador no hacerlo, pero siempre por tu cuenta y riesgo. Sin embargo, la mejor regla es evitar chocar contra el resto de los coches. Para ganar carreras tienes que entrar en boxes a repostar una vez y adelantar coches gracias a una buena conducción en vez de ir abriéndote paso a empujones.



COMBUSTIBLE

Aparte del modo arcade (que, de todas formas, sólo consta de tres vueltas), debes estar siempre pendiente del indicador de combustible, situado en la esquina inferior derecha. Es tan importante sentirse cómodo con la cantidad que queda que no hay nada más desalentador que quedarse sin gasolina cuando ya divisas la línea de meta. En una carrera de diez vueltas deberías poder sobrevivir una vuelta si el indicador no está rojo, pero por los pelos. También hay una estrategia: si conduces por un circuito en el que te sientes seguro

y quieres volar, vale la pena llenar sólo medio depósito al principio y aprovecharte del aumento de velocidad antes de entrar en boxes. Por otro lado, también es una buena estrategia entrar en boxes en la séptima vuelta y llenar el depósito sólo con la cantidad necesaria para llegar al final. Eso significa que al principio te sentirás más pesado, pero si puedes mantenerte en el grupo, llegarás a la máxima velocidad cuando más lo necesites, en esa última y desesperada vuelta para conseguir puntos.

CONDUCCIÓN

No es el modo arcade. Si tienes Le Mans es probable que, al menos, hayas echado un vistazo a Gran Turismo, y es un cumplido decir que las habilidades que necesitas como conductor en el mejor simulador de coches de la historia son muy similares a las de este juego. Tomar las curvas, como en GT, puede parecer un tanto lento al principio, pero sólo porque el juego es muy realista. Así que deja que el coche tome las curvas frenando y reduciendo. Parece obvio, pero no es bueno que te limites a contener el acelerador. La mayoría de las curvas requieren que, al menos, pierdas potencia antes de acelerar y salir disparado. Y otras necesitan de los frenos, y hablaremos de ellas en nuestras guías.

Lo que no debes hacer, a diferencia de la mayoría de corredores, es utilizar los laterales del vehículo como frenos en las curvas. Conseguirás disminuir la velocidad, pero también es muy probable que te salgas de la pista y te equivoques de camino. Es muy importante que tengas presente que éstas son carreras largas y vencerás con paciencia y habilidad.

Te recomendamos que utilices la vista exterior para competir —de algún modo, el coche parece manejarse mejor y puedes ver algo más del circuito—. Otro pequeño truco que puedes utilizar es aumentar el brillo del televisor cuando conduzcas al anochecer



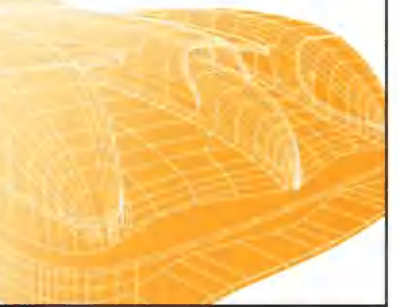
o ya en la oscuridad. ¿Qué pasa? ¿Crees que es trampa? Entonces ¿por qué te has comprado esta revista?



AERODINÁMICA

Si modificas la aerodinámica del vehículo consigues un extraordinario cambio. Así es cómo funciona: si eres nuevo en el juego, es aconsejable una mayor aerodinámica, ya que así puedes controlar mejor el coche —el alto rendimiento se adaptará con más facilidad a la carretera—. Según vayas progresando en Le Mans, por supuesto que querrás velocidad por encima de maniobrabilidad, ya que en los seis circuitos estarás como en casa. En ese caso, opta por más modificaciones para conseguir más potencia en las rectas. De todos

modos, tienes que vigilar en las curvas, la manera de tomarlas es diferente. Si los cambios son pocos, bueno, es aburrido ¿verdad?



NEUMÁTICOS

En primer lugar, entérate de la previsión meteorológica y elige los neumáticos que mejor se adapten a la situación. Así pues, si se prevén chubascos en el horizonte, es aconsejable montar unos neumáticos «inter», para ahorrarte una parada en boxes. Lo mejor es ignorar los neumáticos que te aparecen establecidos al principio, ya que a veces sí que se habrán elegido neumáticos para suelo mojado en un día lluvioso, pero en otras ocasiones no dejarás de patinar con ellos. Compruébalos siempre. La elección de los neumáticos no es ningún problema en los modos para aficionado; una vez que los has elegido ya está. Pero la cosa cambia en el terreno profesional. Por supuesto, tienes que cambiarlos cuando vas a llenar el depósito. Lo que puedes hacer para asegurarte de que no tienes que entrar a boxes más de una vez es hacer un poco de siega en el circuito para estropearlos. Otro aspecto que hay que considerar es la composición de los neumá-



tics. Los neumáticos duros aguantan más, pero no tienen tanto agarre. Los neumáticos blandos se agarran mucho mejor, pero tienen que sustituirse mucho antes. La elección es tuya, pero te recomendamos que optes por los blandos a menos que estés obsesionado con las paradas en boxes.



MOTORES

De nuevo, sólo tienes que preocuparte de este aspecto en los modos profesionales. Es una de las partes del juego más realista y exasperante: necesitas potencia extra para conseguir puntos, aunque el motor te grite ¡recalentamiento! Y esté a punto de explotar. Tienes que saber utilizar el limitador de revoluciones de forma adecuada, puesto que es muy tentador machacarlo en las rectas y olvidarse de él. Si abusas echarás a perder la ventaja que hayas podido conseguir. ¿Qué hacer? En la parte superior hay

un indicador que muestra a qué distancia se encuentra el vehículo de delante. Utilízalo como guía cuando creas que debes aumentar las revoluciones. Cuando persigas, llévalas altas, pero cuando estés en un grupo de vehículos, redúcelas un poco y utiliza tus habilidades más que la potencia. Aunque estamos hablando del modo profesional, el limitador de revoluciones se encuentra en realidad en el modo amateur, pero por suerte es algo bueno, no puedes recalentar el motor.

LE MANS



(5) No hay otra opción. Tal como indica el mapa, ésta es una terrible curva en ángulo recto. Debes tomarla primero reduciendo algo la velocidad y frenando mucho justo antes del vértice, básicamente con calma.



(6) No seas demasiado agresivo con el acelerador aquí. Las rectas largas te dan tiempo más que de sobra para atrapar coches, y si entras demasiado rápido en una serie de curvas puede significar un auténtico desastre. Ahora el juego se llama «concentración».



(4) Justo en este punto la carretera parece unirse con otra. Al principio puede preocuparte, pero tranquilo —sigue todo recto y espera a que te pasen los coches como balas—. Prepárate para una curva a la derecha: haz caso de las señales de la izquierda.



(3) Un punto en el que puedes ganar posiciones, siempre y cuando no choques contra el muro interior. Mantente tan cerca de él como te atrevas y levanta el pie del acelerador lo mínimo posible. En cuanto crosses que puedes, vuelve a pisarlo a fondo —ahora viene una recta larga y hermosa—.



(2) Básicamente esta chicane es todo lo contrario de la primera. Tienes que tener el mismo cuidado, pero deberías poder atravesarla a 160 kilómetros por hora. Toca un poco los frenos.

(7) Esta recta es ligeramente más larga que la anterior y deberías aprovecharla al máximo. Es tan fácil equivocarse que, de nuevo, tienes que prestar atención a las señales escondidas entre los árboles de la izquierda y empieza a frenar en cuanto te llegues a la primera de ellas.

(8) Un gran lugar para apurar la frenada, siempre y cuando puedas encontrar la línea interior y controles las cunetas. No pises el acelerador hasta que estés totalmente seguro de que vuelves a encarar una recta.

(9) De nuevo, una desagradable curva al final de una sabrosa recta. Como norma, mantente a la derecha y empieza a frenar suavemente en cuanto veas la cuneta. No deberías tener ningún problema.

(10) Curva pronunciada a la derecha que pasarás sin ningún apuro si no tienes que arriesgarte para ganar posiciones. La arena de la parte izquierda tiene la mala costumbre de desequilibrarte si no levantas el pie.

(11) Es la primera chicane de este impresionante circuito. Intenta no desplazarte hacia la derecha. Mantente en la izquierda hasta el último momento, corta por el vértice, pero aguanta la tentación de apretar el acelerador porque enseguida viene otra curva a la izquierda.

(12) Justo cuando pensabas que se había acabado todo, asoma una poligrosa chicane. La mejor opción es reducir brevemente justo antes de entrar en la primera curva y conducir por una línea recta por la cuneta. Es una maniobra difícil.

ARNAGE

(3) Parece complicada, pero si sales bien de la chicane y la tomas por la parte interior puedes recortar unos segundos. Equilibra el acelerador para no salir despedido a la hierba.



(4) Lo único bueno que se puede decir de este tramo es que es bastante ancho. Las apariencias engañan —es fácil chocar contra las barreras al salir de las vueltas—. Sin embargo, no es una opción utilizar los frenos porque los coches de la máquina conocen cualquier pequeño matiz de este tramo. Ten calma con el acelerador.



(2) Esta chicane es muy complicada y aparece con gran velocidad si has volado por la recta. No tardes en frenar e intenta tomarla a unos 100 km/h.



(5) Otra vez, la amplitud del circuito te hace creer que esta curva es sencilla. No lo es, así que empieza a levantar el pie del acelerador cuando llegues al gran cartel de 24 Horas de la izquierda.



(1) La recta de boxes siempre es perfecta para adelantar. Por suerte, los coches controlados por la máquina frenan demasiado pronto para tomar la curva.



(8) Todo tu buen trabajo se puede esfumar aquí fácilmente. Si reduces la velocidad a la entrada de la curva a la derecha y aceleras una vez dentro de ella, puedes evitar las trampas de arena. Es fácil.



(7) Another section which the computer cars seem to love. Stay as far right as you can, and only come off the speed for the tiniest of moments when you start to drift wide.



(6) Una de las curvas más gratificantes del juego. Es un ángulo recto, pero si te aprovechas de la cuneta y un poco de la hierba y giras bien pronto, puedes tomarla a toda velocidad. Genial.

MAISON BLANCHE

(3) Una de las peores curvas de Le Mans, sin duda. Lo único que vale es frenar a tope. Frena por la parte izquierda, luego ve hacia la cuneta derecha de la calzada para pasar por la curva.



(4) Observa el fantástico paisaje... aunque no durante mucho tiempo. Tras salir de la última curva, es probable que pienesos que puedes hacer cualquier cosa, pero para tomar la pequeña curva a la derecha hay que reducir la velocidad o chocarás contra los barreros.



(2) Utiliza esta recta con inteligencia porque estás a punto de reducir hasta quedarte virtualmente parado. Ten cuidado con lo que está a punto de suceder.



(5) La primera parte de un tramo muy sinuoso. Necesitas los frenos, pero sólo durante un segundo. No aceleres muy bruscamente porque, de hecho, la curva se prolonga algo más.

(1) Es un inicio engañosamente sinuoso, pero mantente en el interior de la primera curva a la izquierda y aminora la velocidad sólo un poco. Pisa el acelerador en cuanto puedas, ten cuidado.



(6) Extrema la precaución en esta curva a la derecha. La única forma que hemos encontrado para pasarla es que te abras mucho a la derecha, toques ligeramente los frenos, reduzcas la velocidad y que vayas en línea recta hacia la cuneta interior. No aceleres hasta que no estés del todo seguro.



(7) Otro tramo de chicanes, aunque con curvas algo más largas. Mantente a la izquierda al entrar en la primera curva y luego ve hacia el vértice de la misma. No te emociones, la siguiente curva es un calco a la derecha.



(8) Ésta es la última curva de importancia, y parece que no tiene fin. Frena suavemente a la entrada e intenta mantenerte tan a la derecha como te sea posible mientras aceleras poco a poco.

TETRE ROUGE

(3) Las marcas rojas del muro deberían decirte algo —es una curva en la que no deberías tener problemas—. Reduce hasta 100 km/h para asegurarte de que sales de una pieza, e incluso entonces debes extremar las precauciones. Terrible.



(2) Probablemente vayas muy rápido cuando llegues a este punto. Así que, por desgracia, los frenos están a la orden del día. Decelera cuando estés a la altura de los carteles de Fina para conseguir el éxito.



(1) Saca el máximo partido que puedas a la recta de los boxes. El circuito Tetre Rouge no te da demasiadas oportunidades de estirar las piernas, ya lo estás viendo.



(4) No hay descanso en Tetre Rouge. Aquí no funciona la táctica habitual de pasar en línea recta las chicanes, así que frena y trata de forma independiente las curvas a la derecha y a la izquierda.



(5) Después de tanta curva, lo que necesitas es una recta larga. Por eso vale la pena no arriesgar en las curvas. Siempre puedes alcanzar a tus adversarios en los tramos más rápidos, sin equivocarte.



(7) Another chicane-ish section, although with slightly longer corners. Stay left for the first corner entrance before swinging into the apex. Don't get too excited though, there's a mirror image right-hander next.



(6) Tiene mala pinta ¿verdad? Y así es. Conviene recordar que éste no es un juego arcade. Pasa por este tramo con la ayuda del acelerador y del freno.



BUGATTI

(3) Una curva cerrada a la derecha, pero en absoluto imposible. Es una curva difícil clásica de La Mans —tómala por la izquierda a gran velocidad, levanta el pie del acelerador en cuanto veas la cuneta y el vértice de la curva. Un toque sobre el freno cuando estés en el mismo vértice tiene que ser suficiente, deja que el coche salga y acelera de nuevo. Así, fácil.



(2) Otra curva en la que puedes ganar posiciones si lo haces bien. No es necesario disminuir potencia cuando la vas a encarar, pero hazlo siempre por el interior. Luego, como si notases que vas flotando, suelta el acelerador. Mantén ese malabazismo hasta salir de ella.



(1) Cuando llegas a Bugatti, deberías sentirte bastante seguro de ti mismo. Intenta tomar la primera chicane a gran velocidad con el acelerador pisado casi a fondo y luego levántalo para que el coche rija.



(7) Sería desesperante salirse en la última curva ¿a que sí? Pisa el freno antes de entrar en ella —ve a por todas y sólo levanta el pie del acelerador—.



(6) Una desagradable curva a la derecha, aunque sólo sea porque parece que puedes divisarla desde las zonas especiales de frenado. No es así. Es cerrada y tienes que frenar y esperar que salga bien. Tómala a unos 105 km/h. Parece más lento de lo que en realidad es.



(4) Una recta verdaderamente maravillosa. Deberías tener tiempo de sobra para, al menos, alcanzar un vehículo, pero sin chocar contra él —si ocurriese a esa velocidad perderías la carrera—. Que sea una recta no significa que sea fácil.



(7) Una chicane más convencional. Puedes tomarla por la derecha en la primera cuneta a la izquierda y luego recto por las curvas, pero sin hacer enfadar a la policía.

MULSANNE

(4) Es tan fácil ir a parar a la arena. Reduce potencia y pisa el freno cuando llegues al vértice. Entonces, deberías dejarte llevar por la curva sin dramatismo. Ten cuidado a la salida de la misma, tendrás que frenar para evitar hiebro imprevista.



(5) Justo cuando estamos a punto de felicitarte por lo bien que has salido de la curva tan cerrada a la derecha, aparece de forma inesperada una muy pronunciada a la izquierda. Una vez has entrado en esta primera curva, mantente alejado del acelerador y busca el vértice izquierdo. No es fácil, pero vale la pena el esfuerzo.



(6) Aparece una curva a la izquierda en el horizonte, pero no te preocupes. Si sigues la línea derecha (mantente todo a la derecha que te sea posible), puedes tomar esta curva a toda velocidad. Sin embargo, la siguiente a la derecha no es tan complicada...



(3) La curva a la derecha que viene después del túnel es una maravilla. Frena durante un segundo cuando salgas del túnel y mantente en la parte derecha de la calzada. Difícil.

(7) No es tan cerrada, pero en cierta manera, ése es el problema. Irás tan rápido que la arena te estará esperando si no reduces unos segundos justo antes de entrar en esta curva. No olvides volver a acelerar en cuanto puedas.



(2) Ésta es bonita y cerrada, así que recurre al freno durante un segundo en la parte derecha de la pista y mantén la velocidad hasta entrar en la recta.



(8) La recta después de esta curva es larga; por eso es importante que salgas de ella en buena forma. Tienes mucho tiempo para reducir y, de nuevo, encárala por el vértice. Puede que necesites frenar si llevas un coche más rápido.



(1) La primera vista que tendrás de un campeonato. Pisa el acelerador y lánzate, pero con un ojo puesto en la curva a la izquierda tan cerrada que estás a punto de comerte si no vas con cuidado. Por suerte para ti, los coches dirigidos por la máquina frenan muy pronto.

Colin McRae Rally

PARA DOMINAR ESTE JUEGO DE RALLYS AUTÉNTICO, DEBES CONOCER A FONDO LOS TRAZADOS Y TODOS Y CADA UNO DE LOS PUNTOS CONFLICTIVOS. AQUÍ TE OFRECEMOS MAPAS DE TODOS LOS CIRCUITOS Y LAS PRESTACIONES QUE DEBE TENER TU VEHÍCULO PARA SUPERARLAS.



Ahora que ya hace tiempo que Colin McRae se puede adquirir en edición Platinum no tienes excusa para en el que es sin duda el mejor juego de rallies que se ha hecho hasta ahora.

Si, nadie no ha podido sacar aun a Colin McRae del podium de los simuladores, y eso es porque es sencillamente la perfección de lo que tiene que ser un simulador de coches que van a toda velocidad entre la arena, el asfalto, la nieve y el barro. Una vez más y dedicado a los nuevos adquirentes de la Playstation este año, la guía para un juego que ha marcado una generación... o más.

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine

VEREDICTO

CONCLUSIÓN

No alcanza las perfecciones técnicas a la hora de seleccionar un coche, pero tampoco era esa la idea a la hora de hacer el juego. Los pilotos no oyen música cuando conducen, aquí tampoco.

9

SOBRE 10



arriesgados y con la precaución que merecen los más sencillos, es que va por el buen camino.

Cinco trucos para novatos

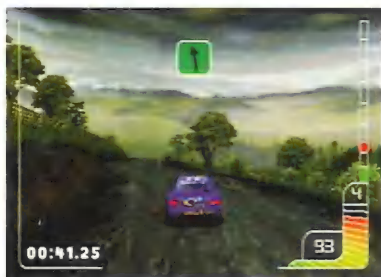
- Si no dispones de pad analógico compra uno, ya que te ayudará a pilotar mejor y más rápido.
- No frenes. Te dará la impresión de que deberías frenar en cada viraje, pero es mejor dejar de pisar el acelerador durante un corto lapso de tiempo para que la deceleración no sea tan brusca y el coche no se pare.
- Regla esencial para tomar las curvas: ve a tope en las verdes, suelta el acelerador en las amarillas y tan sólo pisa el freno en las rojas.
- Repara tu bólido siempre que puedas. No dispones de tiempo ilimitado, así que céntrate en el motor, y la dirección
- Ábrete bien las curvas; si lo haces podrás acelerar incluso en los virajes más cerrados. Para ello, pégate al lado opuesto y empieza a girar con antelación.

Cinco Trucos Para Expertos

- Sube el volumen del copiloto en los tramos nocturnos, ya que no puedes perder ni una sola de las instrucciones
- Reserva los giros tirando del freno

Consejos Generales

Para todos los que estamos acostumbrados a juegos como Rage Racer, V-Rally y Gran Turismo, los riesgos simulados de Colin McRae Rally pueden llegar a sorprendernos. Los diferentes tipos de piso, la cantidad de virajes peligrosos y las duras condiciones meteorológicas ponen a prueba la capacidad de resistencia y concentración del jugador más avezado. No obstante, cuando uno aprende a digerir las instrucciones que transmite el copiloto, a encarar con respeto los tramos más



de mano para Córcega, Indonesia e Inglaterra y utilízalos tan sólo en las curvas más salvajes

- Cuando en una curva cerrada haya una zanja, haz que la parte interna del morro del vehículo pase sobre el borde; te ayudará a girar sin tener que frenar.
- Si te enfrentas a un circuito por primera vez, estudia los tramos y piensa en los cambios que podrías introducir en tu vehículo.
- Puedes sacar partido del agua que haya sobre la calzada para derrapar. Al igual que las zanjás, van de perlas para girar.

Guía de Coches

En juegos de carreras 4X4 anteriores, las diferencias entre los vehículos eran meramente estéticas, pero en este caso, si no escoges un buen coche, no tendrás oportunidad de ganar.

Tracción A Las Cuatro Ruedas

Queda claro que cuando corras por primera vez seguro que te decides por el Subaru de Colin McRae, ya que, de entre los coches medios, es el mejor en todos los ámbitos. Dicho esto, no desestimes al Ford Escort, que da buenos resultados al deslizarse sobre grava y el Toyota Corolla, estupendo para tramos nevados y resbaladizos.

Tracción A Dos Ruedas

Aparte del Renault Megane, muy divertido pero un tanto lento, tan sólo deberías decidirte por un vehículo de tracción a dos ruedas si quieres probar algo diferente, ya que ninguno puede igualar en potencia a los de tracción a las cuatro ruedas. Si lo que deseas es animar el cotarro, elige el

Golf, ya que es bastante competente. Seat o Skoda no son más que divertimentos.

Coches Extra

Al igual que sucede con los circuitos extra, los coches extra sólo estarán a disposición de los que sean excelentes pilotos en el modo campeonato. Podrás conseguir cada bólido si ganas el tramo súper especial correspondiente durante un rally. Si ganas el súper especial de Grecia obtienes el Ford Escort MKII; en Australia tienes el Ford RS200, en Córcega el Lancia Delta y en Inglaterra el Audi Quattro. El manejo del Escort MKII es torpe y sólo vale para nostálgicos, y el Lancia Delta es un coche muy equilibrado, capaz de ganar al Subaru. Si quieres potencia a tope tienes el RS200, pero si quieres que el coche no se despegue del pavimento, decídate por el Audi.

GUÍA DE RALLYS

Es obvio que para conseguir tiempos récord debes conocer bien cada tramo del circuito, pero quizá sea más importante adaptar tu estilo de conducción a las condiciones que imperan en cada país. En esta sección os aconsejamos sobre las tácticas de pilotaje ideales para cada una de las carreras. (Nota: en el modo campeonato quizá no puedas realizar la puesta a punto ideal del coche para cada tramo, así que lo mejor es ser un poco prudente y procurar no estrellarte, lo que provoca una notable pérdida de la velocidad, la dirección en los siguientes tramos del campeonato.).

NUEVA ZELANDA

TRAMO 1

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 2

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



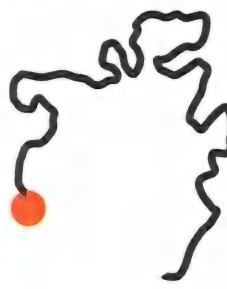
TRAMO 3

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasero **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



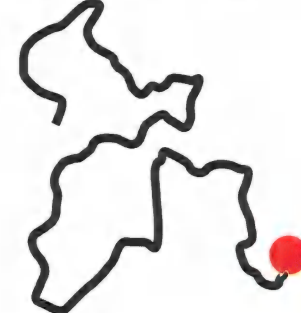
TRAMO 4

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 5

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Alta Velocidad



TRAMO 6

Neum. Seco **Susp.** Blanda
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

**NUEVA ZELANDA**

Si eres un novato quizá no te lo creas, pero Nueva Zelanda es el rally más flojito de todos los de McRae, y requiere mucha agresividad por parte del piloto. Una vez te hayas acostumbrado a tomar las curvas con suavidad, puedes pasártelo muy bien en los tramos de asfalto. El truco para superar los tramos de barro 2 y 5 consiste en soltar el acelerador y derrapar en cada curva para, a continuación, volver a acelerar en cuanto encares la dirección adecuada. El tramo 6 es mejor afrontarlo con precaución; vigila en la gran curva que hay cerca del Land Rover y luego en la estrecha entrada del sector que viene justo después.

GRECIA

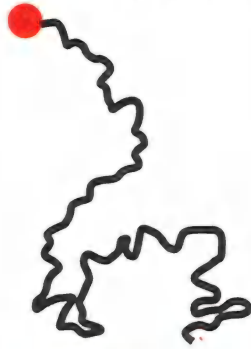
Grecia, ideal para intentar una carrera contra el crono contra un coleguita, es casi tan facilón como el de Nueva Zelanda pero mucho más rápido. Aquí tienes la oportunidad de pararle los pies al propio McRae ya que, al atajar en algunas curvas (observa que las vallas desaparecen), puedes batir sus mejores tiempos. Pero no todo será coser y cantar porque, como contrapunto a tanto atajo, hay unas cuantas curvas de horquilla de órdago; sin embargo, si anticipas los giros no tendrás que echar mano del freno de ídem (con un poco de práctica ni siquiera deberás pisar el freno normal)



[1] En el modo para dos jugadores podrás competir contra un amigo. **[2]** Empiezas por la izquierda pero acabas por la derecha. Es un poco confuso, pero pronto empezarás a tener práctica como un profesional.

TRAMO 1

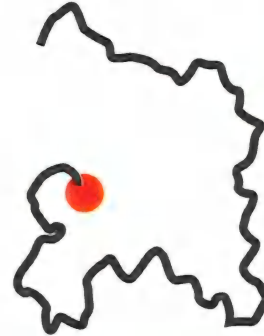
Neum. Seco **Susp.** Blanda
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de cam. Buena Aceleración

**TRAMO 2**

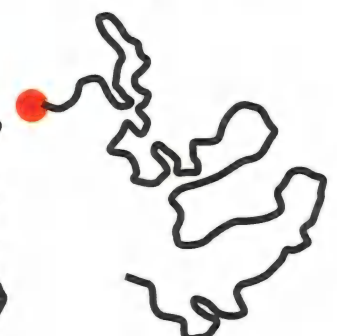
Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

**TRAMO 3**

Neum. Seco **Susp.** Blanda
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

**TRAMO 4**

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

**TRAMO 5**

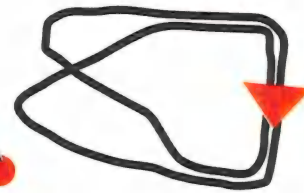
Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración

**TRAMO 6**

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada

**TRAMO 7**

Neum. Seco **Susp.** Blanda
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración





[11] Al principio es confuso, pero te acostumbrarás.

TRAMO 1

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 2

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



MONTECARLO

El coche se empecina en seguir en línea recta cuando pretendes girar sobre la nieve. Contrarresta este efecto avanzando el giro en la curva y procurando derrapar un poco antes y abriéndote más. Puedes sacar provecho de la falta de agarre, y realizar los virajes a toda pastilla. Mientras no te salgas de la vía, no te preocupes por apurar en las curvas; de este modo conseguirás un mejor tiempo. En el Tramo 4 comprueba que el sistema eléctrico funcione porque en la oscuridad y sin faros seguro que el coche se desviará a la izquierda.

TRAMO 3

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



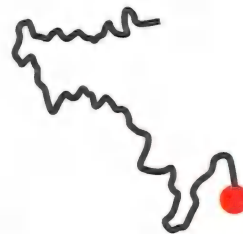
TRAMO 4

Neum. Seco **Susp.** Dura
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



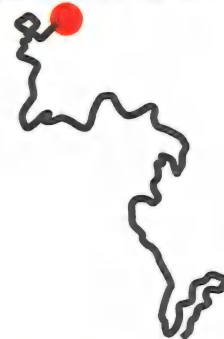
TRAMO 5

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 6

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 1

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



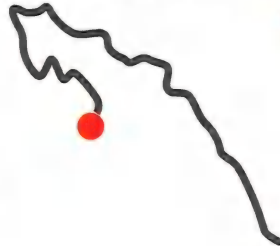
TRAMO 2

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 3

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Alta Velocidad



TRAMO 4

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 5

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



AUSTRALIA

Con la ayuda de nuestros trucos para cada tramo no tardarás en pillarle el truco. Las curvas, que parecen suaves, y las superficies rápidas parecen incitar a un pilotaje agresivo, pero como te salgas de la pista el coche volcará con toda seguridad. Todos los tramos, menos el sexto, están formados por una primera mitad bastante complicada y cuatro sectores finales sencillos. Por lo tanto, hay que conocer bien el primer trazado de curvas y saber jugar con el freno para tomar los virajes más pronunciados. La conducción ha de ser muy suave, debes apurar por la cara interior



de las curvas y evitar que las ruedas pierdan contacto con el suelo. Si encaras los tramos más duros y complejos con esta actitud en lugar de lanzarte hacia las curvas sin precaución todo irá bien.

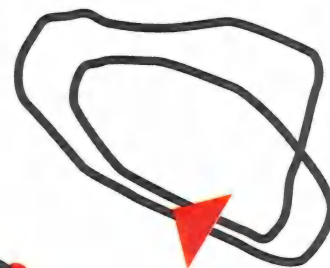
TRAMO 6

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 7

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



NOTICIAS
PREVIEWS
ESTRATEGIAS
CARTAS
POSTER

PSM
Revista PlayStation **100%**
independiente



...YA EN TU QUIOSCO



11 No puedes permitirte ningún fallo. **12** De noche todo se complica. **13** Atención a las flechas. **14** En Córcega debes apurar al máximo para no pegártela. **15** Ten cuidado de no llevarte a ningún espectador

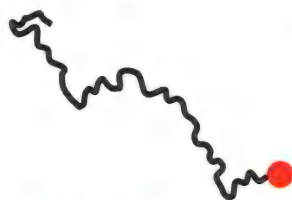
CÓRCEGA

El de Córcega sería un rally bastante facilito si no fuera por las constantes barreras y obstáculos. Si acabas de realizar el de Suecia tendrás que retardar mucho la entrada en las curvas, porque de lo contrario tu coche se estrellará en la parte interior una y otra vez. Para enfrentarse a esas curvas de horquilla cerradas, llega la hora de utilizar el freno de mano; si lo utilizas con moderación arañarás unos cuantos segundos, ya que no chocarás contra las protecciones ni saldrás derrapando de la pista. Antes que nada, debes reparar los frenos. Es lo más importante.

Los frenos son vitales en Córcega si no te quieres estrellar.

TRAMO 1

Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 2

Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Equilibrada



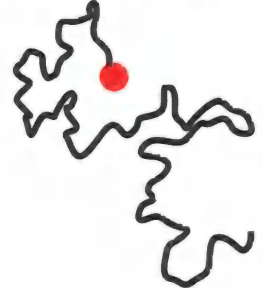
TRAMO 3

Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Equilibrada **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 4

Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 5

Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



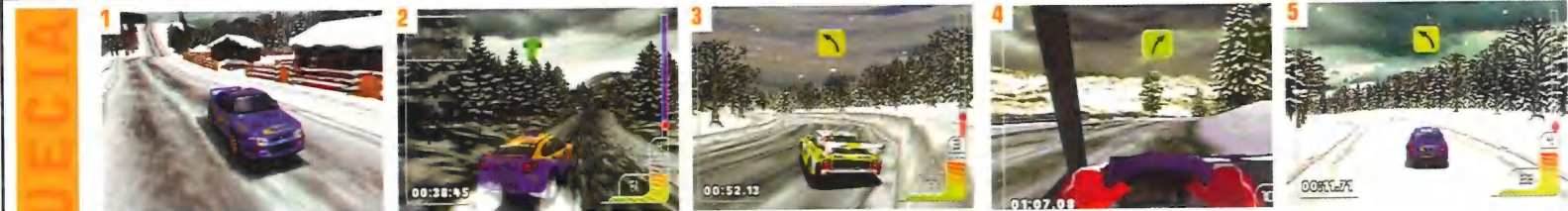
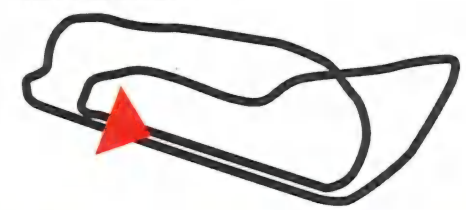
TRAMO 6

Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 7

Neum. Lisos **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Alta Velocidad



11 El enfoque desde encima del capó tampoco está nada mal. **12,13** La carrera a dos bandas en Australia. Es una de las más duras debido a los virajes tan pronunciados. **14** La mejor vista interior. **15** Pegarsela es cosa de niños

SWEDEN

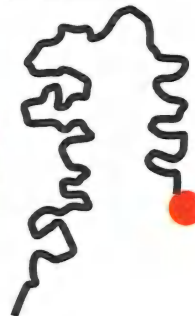
Lo malo de Suecia es que cuenta con un tramo muy complicado. Lo bueno es que si consigues un buen tiempo en dicho tramo, el resto es coser y cantar. Casi todo el primer tramo presenta unos bordes helados con montones de nieve. A pesar de que con tanto hielo la adherencia es nula, la nieve de la calzada te obligará a avanzar a paso de tortuga. Si quieres una

buena puntuación deberás frenar con frecuencia, procura mantener siempre en línea el morro del coche y tener poder de concentración. El tramo 2 es un caramelo tras el anterior, así que resérvate para más adelante.



TRAMO 1

Neum. Clavos **Susp.** Dura
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 2

Neum. Clavos **Susp.** Dura
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 3

Neum. Clavos **Susp.** Dura
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



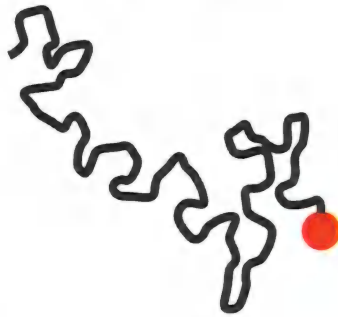
TRAMO 4

Neum. Clavos Susp. Dura
Fren. Uniforme Cond. Alta
Rel. de Cam. Máxima



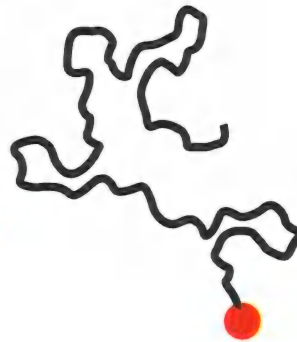
TRAMO 5

Neum. Clavos Susp. Dura
Fren. Uniforme Cond. Alta
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 6

Neum. Clavos Susp. Dura
Fren. Uniforme Cond. Media
Rel. de Cam. Máxima



[2] The Swedish courses are authentically icy and slippery. Stay well clear of the brakes.

INDONESIA

1

02:44:51

2

3

00:42:85

4

01:47:05

[1] Es por aquí [2] Las repeticiones te servirán para aprender el trazado [3 - 4] La climatología realmente afecta a la hora de conducir.

INDONESIA

Los circuitos de Indonesia, una mezcla de asfalto, tierra y barro, están diseñados para poner a prueba tu poder de concentración. El problema más acuciante es saber por dónde vas, porque la jungla parece ocultar todas las curvas. Imagina que es una especie de Córcega pero todoterreno; si te desvías de la pista perderás velocidad o te la pegarán. No te desanimas si los constantes frenazos ralentizan tu marcha, ya que en este caso es mejor actuar con precaución. Ten cuidado con los trazados finales de los cuatro primeros tramos, ya que justo antes del final hay curvas muy pronunciadas.

TRAMO 1

Neum. Seco Susp. Media
Fren. Uniforme Cond. Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 2

Neum. Seco Susp. Blanda
Fren. Uniforme Cond. Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 3

Neum. Mojado Susp. Media
Fren. Uniforme Cond. Media
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 4

Neum. Mojado Susp. Media
Fren. Trasera Cond. Media
Rel. de Cam. Máxima



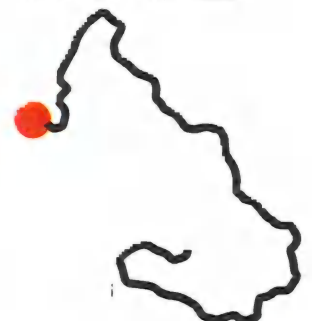
TRAMO 5

Neum. Seco Susp. Media
Fren. Trasera Cond. Media
Rel. de Cam. Buena Aceleración



TRAMO 6

Neum. Seco Susp. Media
Fren. Trasera Cond. Media
Rel. de Cam. Equilibrada





1 El tortuoso tramo especial. **2,3** Efectos de luz a tope. **4** El enfoque desde el interior es más sencillo. **5** El Subaru en una repetición. **6** ¿Será difícil esta curva?



REINO UNIDO

Hace falta mucha concentración. Los dos primeros tramos son duros, pero si consigues buenas posiciones podrás enfrentarte con tranquilidad a los

tramos 3 y 4, más sencillos. No hace falta ser un lince para suponer que los tramos 5 y 6 son unos de los más complicados de todo el juego, ya que presentan trazados nocturnos en el

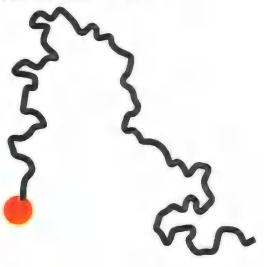
barro (tramo 5) y una mezcla de barro y niebla impenetrable (tramo 6). Si ganas el Súper Especial (tramo 7), conseguirás el espectacular Audi Quattro. De eso se trata.

TRAMO 5

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima

TRAMO 1

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 2

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Alta
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 3

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Equilibrada



TRAMO 4

Neum. Seco **Susp.** Media
Fren. Uniforme **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



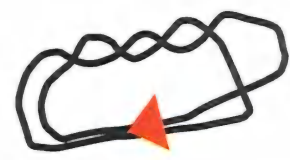
TRAMO 6

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



TRAMO 7

Neum. Mojado **Susp.** Media
Fren. Trasera **Cond.** Media
Rel. de Cam. Máxima



TRACCIÓN CUATRO RUEDAS



SUBARU IMPREZA WRC

CV 300 Velocidad Punta 260.0 Frenos Buenos Manejo Bueno

Es el coche clásico de Colin McRae, sobre todo porque es el que conduce el propio Colin. Es el mejor para empezar, ya que ofrece un buen control y una velocidad punta decente. Pero lo mejor de todo es su aceleración.

TRACCIÓN CUATRO RUEDAS



FORD ESCORT WRC

CV 290 Velocidad 241 Frenos Excelentes Manejo Bueno

El Escort es un coche excepcional con unos frenos fantásticos, por lo que puedes encarar un viraje a toda pastilla y confiar en un derrape o un trompo a última hora para tomarlo sin problemas.

TRACCION DOS RUEDAS



SKODA FELICIA KIT CAR

CV 240 Velocidad 233 Frenos Buenos Manejo Bueno

A los que no estén al loro en el mundo de los rallys les sorprenderá, pero Skoda, dentro de su apartado, siempre ha contado con grandes coches, y este no es una excepción. Para su tamaño es bastante potente.

TRACCIÓN CUATRO RUEDAS



MITSUBISHI LANCER EVO IV

CV 300 Velocidad 241 Frenos Buenos Manejo Bueno

El Mitsubishi Lancer Evolution Four es uno de los coches más famosos en tierras orientales, y el preferido de los japoneses. Su rendimiento es similar al del Subaru, con una buena aceleración y buen control.

TRACCION CUATRO RUEDAS



TOYOTA COROLLA WRC

CV 290 Velocidad 273 Frenos Malos Manejo Bueno

Gracias a su tamaño es un coche rápido con una gran aceleración. Por eso podrás recuperarte con rapidez de muchos choques, pero la dureza de sus frenos provocará que te veas metido en más zanjas que el resto de coches.

TRACCION DOS RUEDAS



SEAT IBIZA KIT CAR EVO 2

CV 230 Velocidad 241 Frenos Normales Manejo Bueno

Ni chicha ni limoná. Hemos jugado muchas veces a CMR, pero en contadas ocasiones hemos elegido este modelo. No es que sea malo, sino que no llega a la altura del resto. Es bastante mediocre en todos los aspectos. Lo mejor son los dibujos de la carrocería.

TRACCION DOS RUEDAS



VW GOLF GTI KIT CAR

CV 250 Velocidad 233 Frenos Excelente Manejo Bueno

El principal problema del Golf es la aceleración, ya que su enorme peso hace que deba esforzarse más de lo normal. Para compensar, su manejo es impresionante, y un piloto competente puede salir airoso.

COCHE EXTRA



LANCIA DELTA INTEGRALE

CV 420 Velocidad 298 Frenos Excelente Manejo Excelente

El primero de los coches extra y el de mejor pilotaje. Es súper rápido y cuenta con buenos frenos para superar cualquier problema. Su manejo es muy equilibrado y te permite tomar las curvas sin tener que apurar demasiado.

COCHE EXTRA



FORD RS200

CV 560 Top Speed 338 Frenos Destacables Manejo Bueno

Este Ford, poco conocido, era el rey de los rallys hace unos cinco años. Si echamos un vistazo a sus estadísticas sabremos por qué: su velocidad punta es de 338 kilómetros por hora. Sin embargo, has de tener cuidado, porque su pilotaje no es tan bueno como parece.

TRACCIONES DOS RUEDAS



RENAULT MAXI MEGANE

CV 250 Velocidad 255 Frenos Excelente Manejo Malo

Cuando ves algunas imágenes de este coche, en más de una ocasión aparece accidentado de seriedad. Esto se debe a que cuenta con una buena aceleración pero con un manejo difícil que hace que sea difícil mantenerlo en la pista.

COCHE EXTRA



AUDI QUATTRO

CV 560 Velocidad 346 Frenos Excelente Manejo Excelente

El coche más rápido del lote. Pisa a fondo el acelerador del Audi Quattro y te parecerá imposible alcanzar semejante velocidad. Intenta conseguir la velocidad punta (seguro que antes de alcanzar los 346 por hora te la habrás pegado).

COCHE EXTRA



FORD ESCORT MKII

CV 160 Velocidad 225 Frenos Bueno Manejo Bueno

El coche ideal de hace unos quince años, cuando dominaba por completo el mundo de las carreras. Ahora más vale que lo utilices para ir a comprar al supermercado o para llevar a los niños a la piscina. No obstante, resulta bastante divertido.

Trucos de la A a la Z

¡Bienvenidos a la más exhaustiva colección de trucos que es posible encontrar! Los hemos clasificado así:

- NEUVO** - Este código es nuevo en la lista A-Z, y probablemente no lo encontrarás en otros sitios.
- PLAT** - Este juego está disponible en la gama Platinum.
- CLAS** - Estos son trucos clásicos de juegos más antiguos para PlayStation.

A

ABE'S ODDYSEE **PLAT**

Seleccionar nivel
Mantén pulsado **□** y pulsa ↓, →, ←, →, **○**, **○**, **○**, **△**, **○**, **○**, →, ← en la primera pantalla de opciones.

Ver secuencias FMV
Mantén pulsado **□** y pulsa ↑, ←, →, **○**, **○**, **△**, **○**, →, ←, ↑, → en la primera pantalla de opciones.

Minas de aire Verde
Mantén pulsado **□** y pulsa ↑, ←, →, **○**, **○**, **○** durante el juego. Abe producirá una mina de aire verde cada vez que elimine gases.

Solución instantánea de puzzle de voz
Mantén pulsado **□** y pulsa **△**, ↑, **○**, ←, **×**, ↓, **○**, → durante el juego. Ahora puedes usar cualquier sonido para resolver los puzzles de voz del juego.

ABE'S EXODUS

Avanzar al siguiente camino
Mantén pulsado **□** y pulsa **○**, **○**, **○**, **○**, **○** durante el juego. Nota: El nivel final tiene que jugarse igualmente para llegar al final del juego.

Ver secuencias
Mantén pulsado **□** y pulsa ↑, ↓, ←, →, **○**, **○**, **△**, **○**, **○**, **○**, ↑, ↓, ←, → en el menú principal.

Seleccionar Nivel
Mantén pulsado **□** y pulsa ↓, ↑, ←, →, **△**, **○**, **○**, **△**, **○**, **○**, ↓, ↑, ←, → en el menú principal.

Invencibilidad
Mantén pulsado **□** y pulsa **○**, **△**, **○**, **×**, ↓, ↓, ↓, **○**, **△**, **○**, **×** durante el juego.

ACTUA SOCCER 2

En la pantalla de título, introdu-

ce los códigos siguientes:
Equipo de 11 Gremlin - ←, →, **○**, **○**, ↑, ↓, **○**, **○**
Jugadores invisibles - **○**, **○**, ↓, **○**, ↑, →, **○**, ←
Jugadores grandes - ↑, ↓, ↓, →, **○**, **○**, **○**, **○**
Jugadores pequeños - **○**, ↓, ↓, **○**, ↑, ↑, ←, →
Jugar con pelota de playa - ←, →, ←, ↑, ←, →, **○**, **○**
Modo animal súper lanudo - ←, ←, **○**, →, →, **○**, ↑, ↓
Modo pelota fantasma - **○**, **○**, ←, ←, →, →, **○**, **○**
Sin focos - ←, ←, ←, **○**, →, →, →, **○**
Modo monocromo - ↑, ↓, ↑, **○**, **○**, ↑, ↓, ↑

ACTUA SOCCER 3

Equipos extra
Introduce PREM CLUBS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos para descubrir 24 equipos más.

Equipos de broma
Introduce TFF TEAMS como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos para descubrir 24 equipos divertidos.

Equipo xxx de Shearer
Introduce SEXY FOOTBALL como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos. El equipo de Shearer aparecerá bajo «CHT1».

Equipo de estrellas del Leeds United
Introduce BREMNERS BOOT como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.

Equipo de prueba de Green House
Introduce OZONE LAYER como nombre de equipo en la pantalla de creación de equipos.

ADIDAS POWER SOCCER **PLAT**

Dream team

Mantén pulsado **□** + **□** + **○** + **○** varias veces en la pantalla de formación/selección de jugador que aparece antes de que empiece el partido hasta que el nombre de tu equipo cambie a «Dream team».

Voz femenina

Mantén pulsado **□** durante el juego en modo arcade para mostrar el menú de opciones. Selecciónala opción «Audio». Selecciónala opción «Comentarista». Mantén pulsado **○** + **○** para cambiar a una voz femenina. Pulsa ← o → para cambiar el lenguaje de las opciones de comentarista.

ADIDAS POWER SOCCER '98

Modo de Trucos
Mantén pulsado **□** + **□** + **□** + **□** en la pantalla principal de inicio para mostrar la pantalla de entrada a los trucos, e introduce uno de estos códigos:

Modo cabezones
Pulsa **○**, **○**, **○**, **○**, **△**, **×**, **○**, **○**.
Equipos ocultos
Pulsa **○**, **△**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**. Aparecerá una nueva bandera a la → de Holanda.

Ver créditos
Pulsa **○**, **○**, **△**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**.
Estadio extra
Pulsa **○**, **○**, **○**, **○**, **△**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○** para activar el estadio «The Difference».

Ganar partido
Pulsa **○**, **△**, **△**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**. Luego para el juego y gana el partido que prefieras.

AKUJI THE HEARTLESS

Modo depuración
Para el juego, luego mantén pulsado **□** o **□** y pulsa ←, ↑, ↑, **△**, →, **○**, ←, **△**, ↑, ↓, →, →.
Invencibilidad
Para el juego, luego mantén

pulsado **□** o **□** y pulsa →, →, ←, **△**, **○**, ↑, **○**, ←.
Sortilegios ilimitados una vez adquiridos
Para el juego, luego mantén pulsado **□** o **□** y pulsa ←, **△**, ←, ←, **○**, ←, **○**, →, **○**, ↑, **○**, ↓.

ALIEN TRILOGY **PLAT**

Seleccionar nivel
Introduce G0LVLxx, donde xx corresponde al número del nivel deseado, como password. La frase «Cheats Activated» aparecerá tras seleccionar «Accept» para confirmar que todo ha ido bien. Selecciónala opción «Quit» y empieza el juego sólo con la pistola. Si empiezas en el nivel 34 verás la secuencia final del juego.

Modo dios

Introduce 1G0TP1NK8CIDBOOTSON como password. Tendrás todas las armas, munición infinita, invencibilidad y acceso a todos los niveles. Una nueva opción en la pantalla de título permitirá cambiar la imagen entre NTSC y PAL. Si guardas el juego en una tarjeta de memoria sólo se guardarán las armas y la munición.

Power rifle
Para el juego y pulsa **△**, **○**, **○**, **○**.

AIR COMBAT

Modo de Trucos
Pulsa **□** cuando el pajarito del logo aparece antes de la pantalla de carga. Una pantalla negra con la frase «Now Loading» confirmará la activación del modo trucos. Cada vez que se introduzca un código un pequeño icono de Namco aparecerá a la izquierda de la pantalla.
999.999.000 credits

Con el modo trucos activado, pulsa ↓ **○**, **△**, **△**, **○**, **○**, **○**, **○**, + **○**, luego mantén apretado **○**+**△** a la vez en la pantalla del CD que parpadea. Empieza el juego en la pantalla de combate. Los créditos se pondrán al máximo.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Para ver todas las secuencias finales pulsa ↑ cuatro veces, ↓ cuatro veces, ← cuatro veces y → cuatro veces en el Controlador dos en cuatro segundos cuando aparece la frase «Press Start» en el menú principal.

APOCALYPSE

Para el juego, mantén pulsado **□**, e introduce uno de los siguientes códigos:
Seleccionar nivel - **△**, ↑, **○**, ↓
Invencibilidad - ↓, ↑, ←, ←, **△**, ↑, →, ↓
Salud a tope - **○**, **○**, **△**, **○**
Todas las armas - **○**, **○**, ↑, ↓, **○**, **○**
Vidas infinitas - **△**, **○**, **○**, **○**
Caidas sin fin - **○**, **○**, **○**, **○**, **○**, **○**
Deshabilitar arma y ver salud - ↑, **○**, ↑, **○**
Modo depuración - ↓, ↓, **△**.

ARMOURED CORE

Vista en primera persona
Pulsa **○** + **△** + **▶** - el juego se detendrá. Pulsa **▶** para volver al juego con el nuevo ángulo de cámara.
Vista de cámara fija
Pulsa **○** + **○** + **▶** - el juego se detendrá. Pulsa **▶** para volver al juego con la cámara fija en la posición actual.
Alternar emblemas de fondo
Resalta un emblema y entra en

la pantalla de edición. Mantén pulsado **◀ + ▶ + ⬅ + ➤** y pulsa **⏹**.

Cambiar nombre del piloto

Entra en el garaje y resalta la opción «Change AC Name». Mantén pulsado **◀ + ▶ + ➡**, luego mantén pulsado **ⓧ** y rápidamente mantén pulsado **Ⓢ**.

Vista predeterminada

Para volver a la vista predeterminada, pulsa **⏹** para detener el juego y luego pulsa **⏹** para continuar.

Extra sin límite

Completa más de 100 salidas con un récord mayor del 90% y una puntuación media de al menos el 98%. Se permitirán puntos de peso, de carga principal y de salida de generador ilimitados. Ignora el aviso de sobrecarga.

Extras por muerte

Adrede, muere con menos de 50.000 créditos. El juego volverá a empezar en el primer nivel con todos los ítems conseguidos en el juego anterior. Tu nombre de piloto cambiará a «Rebel» seguido por 3 números para confirmar que todo ha ido bien. La primera vez que lo hagas, el radar se convertirá en un sistema de rejilla y detectará misiles hacia ti. La cuarta vez que lo hagas, el arma trasera se podrá disparar en movimiento. La sexta vez, la energía disponible se duplica. Además, puedes disparar una bola con el cañón láser disparando el cañón y luego pulsando Salto.

ASTEROIDS

Nave Excalibur

Mantén pulsado **⏹** y pulsa **Ⓢ**, **Ⓢ**, **Ⓢ**, **Ⓢ**, **Ⓢ** cuando «Press **⏹**» destella en la pantalla de título. El sonido de la explosión de un asteroide confirmará la operación.

Seleccionar nivel

Mantén pulsado **⏹** y pulsa **Ⓢ**, **Ⓢ**, **Ⓢ**, **Ⓢ**, **Ⓢ** cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de la explosión de un asteroide confirmará la correcta introducción del código. Luego pulsa **⏹ + ▶** durante el juego. Usa el D-pad para seleccionar un nuevo nivel y zona, y para conmutar la detección de colisiones. Pulsa **⏹** para volver al juego.

Mini-juego Asteroids original

Mantén pulsado **⏹** y pulsa **Ⓢ**, **Ⓢ**, **Ⓢ**, **Ⓢ**, **Ⓢ** cuando «Press Start» destella en la pantalla de título. El sonido de una explosión de asteroide confirma la operación. Pulsa **⏹** y selecciona la opción «Classic Asteroids» en el menú principal.

Vida Extra (mini-juego Asteroids Original)

Pulsa **⏹** para detener el juego, luego pulsa **⏹, ↓, ←, →, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ**.

99 vidas (mini-juego Asteroids Original)

Pulsa **⏹** para detener el juego, luego pulsa **⏹, Ⓢ, ↓, Ⓢ, ←, Ⓢ, →, Ⓢ**.

Invencibilidad (mini-juego Asteroids Original)

Pulsa **⏹** para detener el juego, luego pulsa **↓, ↓, ↑, ↑, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ**.

AUTO DESTRUCT

Modo trucos
Pausa el juego y pulsa **↑, ↓, ←, →, ↓, →, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ**. Selecciona «Cheat Menu» y presiona el botón **ⓧ**, luego podrás introducir uno de los siguientes códigos.

Modo sangre

Ⓢ, ↓, Ⓢ, ←, Ⓢ, →, Ⓢ

Inmortal

←, Ⓢ, ↑, Ⓢ, ↑, →, Ⓢ, ↓, Ⓢ

Escoger misión

↑, ↓, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, ↓, ↑

Invulnerable

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, ←, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ

Fuel Infinito

Ⓢ, Ⓢ, ←, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, ↑, Ⓢ, ↓

Car tune-up Menu

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, ↑, ↓, Ⓢ, ↓, →, ←, Ⓢ, Ⓢ

Seleccionar coche

Activa el código «Car tune-up Menu». Pulsa **←, Ⓢ, →, Ⓢ, ←, Ⓢ, →, Ⓢ**. En el menú Car tune-up, una opción «Car Start» aparecerá en la pantalla, podrás conducir coches adicionales.

AZURE DREAMS

Reponer vida

Quédate en una esquina y pulsa repetidamente **▶ + Ⓢ**.

Truco Racetrack

Hay patronos en la pista que determinan quién gana. Guarda el juego en la casa de la madre, y ve a la pista. Compra diez billetes con cualquier selección. Empieza la carrera y no hagas nada. Busca el resultado de la carrera, reinicia, y vuelve a la pista de carreras. Mira las diferencias de la carrera anterior. Apuesta 10 billetes a esa carrera. Empieza la carrera y no hagas nada. Al darse el mismo resultado, serás el ganador.

Ítems ocultos

Un monstruo llamado Barong aparecerá en ocasiones en la torre. Pásalo y párate. Lánzale un ítem. Él se comerá el ítem y devolverá uno completamente nuevo, incluyendo ítems especiales únicos de este sistema. Uno de ellos es una ballesta que puede usar contra trolls. Otras posibilidades son ítems raros como arenas azul y roja. Si no quieres el ítem que crea Barong, lánzase de nuevo. Puedes hacerlo varias veces antes de que Barong se niegue a comer.

B

BATMAN Y ROBIN

Invencibilidad

En la pantalla de título mantén pulsado **Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ**.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 CLAS

Selección aleatoria

Mantén pulsado **Ⓢ + ▶ + Ⓢ + ▶** en la selección de personaje. Pulsa **Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ**, o **Ⓢ** mientras se mueve la caja de selección.

Quitar indicadores

Para un golpe, mantén pulsado **Ⓢ + ▶ + Ⓢ + ▶** y pulsa **Ⓢ**. Esto quita las opciones continue, options y reset. Sigue pulsando los cuatro botones y pulsa **Ⓢ** de nuevo. Esto quita las barras Life y Over Drive.

Para volver a la vista normal, repite el código pulsando **Ⓢ** una sola vez.

Vestuario alternativo

Gana el juego con Naru en el nivel siete. Usa **Ⓢ** o **Ⓢ** para seleccionar un personaje.

Movimientos secretos instantáneos

Gana el juego con Naru, luego configura dos o más botones frontales para movimientos especiales. Pulsa todos los botones de movimientos especiales a la vez para conseguir un movimiento secreto. Esto no funciona con todos los personajes.

Soul Bombs ilimitadas

Pulsa **⏹** para parar un combate. Usa la opción de configuración de mando para configurar los botones **Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ**, y **Ⓢ** a Soul Bombs. Vuelve al juego y pulsa uno de estos botones y **Ⓢ** simultáneamente para soltar una Soul Bomb. Esta combinación puede pulsarse sin límite durante el combate.

Control Manual de cámara

Entra en el menú de configuración de botones, resalta un botón frontal cualquiera, y pulsa **Ⓢ + ▶ + Ⓢ + ▶**. Los controles de los botones frontales cambiarán a controles de cámara. La vista puede rotarse ahora manualmente.

Control de la pantalla de carga

Pulsa un botón cualquiera para alterar el color de la frase «Now Loading».

BIG AIR

Estos códigos necesitan ser introducidos rápidamente en el menú principal.

Todas las carreras

Derecha, izquierda, derecha, izquierda, círculo, cuadrado. círculo, cuadrado. Luego selecciona cualquier carrera libre.

Fire Board

Derecha, izquierda, derecha, izquierda, cuadrado, círculo, cuadrado, cuadrado. Selecciona en la pantalla de selección de tablas la pitbull.

Conducir contra Ian Spiro

Cuadrado, cuadrado, cuadrado, cuadrado, cuadrado, cuadrado, círculo, cuadrado. Finaliza la pri-

mera carrera en el modo world tour en primera posición para luego jugar como Ian en la siguiente carrera.

BIO F.R.E.A.K.S

Luchar contra un clon

Mantén pulsado **⏹** mientras seleccionas un oponente en la pantalla de selección de personaje para luchar contra una versión clonada de dicho personaje.

Alternar vistas

Mantén pulsado **Ⓢ + ▶** y pulsa fuera durante un combate. Mantén pulsado **Ⓢ + ▶** y pulsa **↓** para volver a la vista normal.

BLACK DAWN CLAS

Modo dos jugadores

Pulsa **⏹ + ▶** en ambos controladores en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Aparecerá una nueva opción para dos jugadores. Selecciona esa opción para jugar tipo combate.

Seleccionar nivel

Mantén pulsado **← + Ⓢ** y pulsa **⏹** en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Empieza el juego y accede a cualquier misión desde el mapa.

Secuencia Secreta

Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».

Códigos especiales

Para el juego, pulsa **⏹, Ⓢ, ⏹, Ⓢ**, luego uno de los siguientes sufijos. La frase «Way to go» confirmará la correcta introducción del código.

Combustible y blindaje a tope

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ

Invencibilidad

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ

Desactivar detección de colisión

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ

Todas las armas

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ

Modos de ametralladora

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ

Llamar al primer hombre ala

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ

Quitar pausa del menú

⏹, Ⓢ

Activar misión completa con contadores de misión en el nivel actual

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, ↓, ↓

Actualizar misil o cohete actual

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ

BLAST CHAMBER

Vidas infinitas

Pulsa **Ⓢ, ←, Ⓢ, →, Ⓢ, ↓, Ⓢ, ↑** en la pantalla del título. Luego selecciona el modo «Sole survivor» dentro del menú «games». Vuelve al menú principal y empieza a jugar. Pon jodpeega como password.

BLAST RADIUS

Todas las naves potenciadas

Pulsa **→, Ⓢ, ↑, ↑, ↓, ↓, →, Ⓢ, Ⓢ, ↓, ↑, ↓** en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código.

Selecciona cualquier nave, empieza el juego, luego sal. Las cuatro naves estarán ahora potenciadas y el Sector 5 estará disponible para jugar.

Nave fantasma

Activa el código anterior. Luego pulsa **←, →, Ⓢ, ←, →, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, ←, →, ↑** en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código.

Selecciona cualquier nave, inicia el juego, luego sal. La nave fantasma y el Sector 8 estarán disponibles en el juego.

Planetas alternativos

Pulsa **↓, ↑, Ⓢ, →, Ⓢ, ↑, →, Ⓢ, →, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ** en el menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código.

Aparecerán las caras del equipo de desarrollo en lugar de los planetas de los primeros cuatro niveles. Los siguientes cuatro niveles tendrán otros objetos en lugar de los planetas. Nota: Este código no puede activarse con los

códigos «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».

Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».

Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».

Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».

Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».

Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».

Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».

Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».

Completa el juego en el nivel de dificultad «Rockin'» para ver una secuencia del equipo de desarrollo. Nota: para ver esta secuencia fácilmente, configura el nivel de dificultad a «Rockin'», habilita el código «Level select» a «Operation Hurriganx», y habilita el código «Set complete mission».



pista normalmente se recomienda si se acaba primero. **Sin daños** Introduce IDAMAGEI como nombre.

Selección número de competidores Introduce NPLAYERS como tu nombre. En el menú principal, ve a la pantalla de selección de pista. Tras seleccionar una pista, podrás seleccionar el número de competidores.

Oponentes humeantes Introduce DERBYMAN como tu nombre.

Monkey secret Selección Destruction Derby-Campeonato e introduce MONKEY como tu nombre. Empieza el juego y haz cinco 360s. Un mono empezará a correr por la pista. Golpear al mono te da un montón de puntos.

Ver el staff de Reflections Mantén pulsado \oplus + \leftarrow + \odot en la pantalla pirata.

Pista Ridge Racer type \blacksquare modo dos jugadores. Introduce RIDGE como nombre de jugador uno y RACER como nombre del jugador dos.

Cuatro puntos fáciles Mantén pulsado Acelerar + \rightarrow para conseguir unos segundos al principio de cada carrera.

Truco de tiempo Selección Total Destruction en el menú principal. Cuando el juego empieza, para y sal. Si tenías 0 segundos en el reloj, tu nombre aparecerá en la tabla de mejores tiempos con 566.?? segundos.

DESTRUCTION DERBY 2 PLAT

Todas las pistas Introduce MACSrPOO como tu nombre. Empieza una nueva carrera de práctica para acceder a las nuevas pistas.

Créditos animados Introduce CREDITIZ como tu nombre. Aparecerán créditos animados de los programadores, artistas, y otros miembros del equipo.

Secuencia de créditos Introduce ToNyPaRk como tu nombre. Aparecerá un vídeo de todos los créditos con una secuencia FMV de fondo.

DIABLO

Oro extra Empieza el juego en modo multijugador y dale todo el oro a un personaje. Guarda la partida para el jugador que tenga todo el oro, no para ningún otro. Vuelve a recuperar la partida y el carácter que no has grabado volverá a tener oro, dáselo al personaje que has grabado antes y repite la operación anterior tantas veces como te haga falta.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Seleccionar nivel

Para el juego y pulsa \downarrow nueve veces, \uparrow , luego sal del juego.

Selección la opción «Time To Kill» en la parte inferior del menú principal, pulsa \leftarrow o \rightarrow para seleccionar un nivel, luego pulsa \oplus para empezar el juego.

Códigos de Trucos Para todos estos trucos, para el juego y entra el código.

Invencibilidad - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \uparrow , \downarrow , \uparrow , \downarrow , \blacksquare , \blacksquare .

Repetición infinita - \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \leftarrow , \rightarrow , \downarrow , \leftarrow , \rightarrow , \odot , \odot .

Invisibilidad - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Munición ilimitada - \leftarrow , \rightarrow , \leftarrow , \rightarrow , \blacksquare , \leftarrow , \rightarrow , \blacksquare .

Todas las armas - \odot , \odot , \uparrow , \odot , \downarrow , \odot , \rightarrow , \odot , \leftarrow .

Armas potenciadas - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Todos los ítems - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Daño extra - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Big Head Duke - \odot nueve veces, \uparrow .

Duke cabezón - \odot nueve veces, \downarrow .

Oponentes cabezones - \odot nueve veces, \leftarrow .

Oponentes con cabeza pequeña - \odot nueve veces, \rightarrow .

Secuencia introductoria - \blacksquare , \uparrow nueve veces, \blacksquare , \odot .

Secuencia de victoria - \blacksquare , \uparrow nueve veces, \odot , \odot .

Secuencia kilt - \blacksquare , \uparrow 9 veces, \blacksquare , \odot .

Ver créditos - \blacksquare , \uparrow 9 veces, \blacksquare , \odot .

Juego completado - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , durante el juego.

Secuencia RoUgue Trip Pulsa \odot + \oplus + \odot + \oplus en el logo de GT Interactive durante la secuencia introductoria.

DRIVER

Introduce los siguientes códigos en el menú principal, luego dirígete al menú de trucos y selecciona el que más te guste.

Coche invisible Pulsa \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Pasividad policial Pulsa \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Dirección el ruedas traseras Pulsa \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Suspensión larga Pulsa \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Mini coches Pulsa rápido \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Ver créditos Pulsa rápido \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

DYNASTY WARRIORS

Luchar como Zhuge Liang Termina el juego con Guan Yu, Zhang Fei y Zhao Yun. Luego

pulsa \leftarrow en la pantalla de selección de personaje.

Luchar como Cao Cao Termina el juego con todos los personajes excepto Guan Yu, Zhang Fei, y Zhao Yun.

Luchar como Lu Bu Termina el juego con Zhuge Liang y Cao Cao.

Luchar como Toukichi Activa Zhuge Liang, Cao Cao, y Lu Bu. Rápidamente pulsa \downarrow , \downarrow , \rightarrow , \uparrow , \odot , \odot , \odot , \odot en la pantalla de título.

Luchar como Nobunaga Activa Lu Bu. Rápidamente pulsa \odot , \uparrow , \odot , \downarrow , \odot en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nobunaga se encuentra a la \rightarrow de Shun

Shang Xiang. Selecciona este personaje pulsando \odot o \odot en la pantalla de selección de personaje - tiene básicamente los mismos ataques que Lu Bu.

Luchar como Sun Shang Xiang Rápidamente pulsa \leftarrow , \leftarrow , \uparrow , \downarrow , \odot , \odot , \odot , \odot en la pantalla de un jugador. El sonido de una espada confirmará la correcta introducción del código.

Selección este personaje (una chica), pulsando \odot o \odot en la pantalla de selección de personaje.

EXCALIBUR 2555 A.D. PLAT

Códigos de Trucos Para el juego e introduce lo siguiente:

Salud total - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Todas las armas - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Mostrar cajas de colisión - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Saltar nivel - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

F

FELONY 11-79

Ver cámara alternativa Mantén pulsado \blacksquare y pulsa \odot durante el juego.

Todos los vehículos y pistas Rápidamente pulsa \oplus + \oplus + \odot , \odot , \odot , \odot + \odot en el mando dos del menú principal. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código.

Todos los vehículos y pistas (alternativa) Mantén pulsado \odot y rápidamente pulsa \oplus + \oplus , \odot , \odot , \odot en el mando dos de la pantalla de selección de modo de juego. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. Alternativamente, usa el mando dos en la pantalla de selección de modo de juego. Mantén pulsado \odot , luego mantén pulsado

\oplus + \oplus + \oplus . Suelta \oplus + \oplus + \oplus , luego pulsa \odot , \odot , \odot mientras mantienes pulsado \odot .

Vehículos secretos Para acceder a los vehículos ocultos, haz lo siguiente.

360 - Completa la pista de París con más de 2,5 millones de dólares. Para ello, usa el DRM (Dodge Ram). Entra en el metro y destruye ambos trenes y algunos coches. Luego, usa el último teléfono en el mapa.

BUS - Completa la pista Seaside.

CIV - Completa la pista Downtown.

DAM - Completa la pista Metro City.

DBL - Completa la pista París en menos de cuatro minutos.

DTK - Completa la pista París.

ELS - Completa la pista Seaside con más de 2,5 millones. Para ello, selecciona el vehículo Dump Truck. Al empezar la pista, gira hasta que reciban dos contenedores con 100.000 dólares cada uno, pero ignora el resto para ahorrar tiempo.

FD7 - Completa la pista Downtown en cuatro minutos.

FML - Completa la pista Downtown sin dinero acumulado y sin daños.

GT1 - Completa la pista Seaside en cuatro minutos.

GTK - Sobrepasa el límite de velocidad en la sección freeway de la pista Seaside en al menos 53 mph.

GTS - Completa la pista Seaside.

GTS - Completa la pista Downtown con más de 1 millón. Alternativamente, completa la pista Seaside.

LIM - Completa la pista París.

NSR - Completa la pista Downtown.

PLC - Completa la pista Seaside sin dinero acumulado y sin daños.

PCS - Completa la pista Downtown en cuatro minutos.

RCC - Destruye las repisas del muro izquierdo en la tienda al final de la pista de París antes de que acabe el tiempo. Para ahorrar tiempo, intenta hacerte con la RCC, luego usa un teléfono.

SIR - Completa la pista Downtown.

SSP - Excede en 144 mph en el control de velocidad de la pista Seaside.

TAC - Completa la pista Metro City en cuatro minutos.

TNK - Completa la pista París sin acumular dinero y sin daños.

VPR - Completa la pista Downtown con más de 1 millón. Para conseguirlo, selecciona la 318 como vehículo. Vuelve hacia la joyería al principio de la pista. Destruye el resto de la joyería, lo que te dará 80.000 dólares más.

WFA: ROAD TO THE WORLD CUP Atributos de jugador

Ilimitados

Resalta uno de los atributos en la pantalla de edición de jugador, luego pulsa \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

\odot . Cualquier atributo puede ahora subir hasta 99.

FIFA '99

Encontrar a Ronaldo Ronaldo se encuentra en el juego como Calcio en el equipo del Inter de Milán.

FINAL DOOM

Para el juego e introduce lo siguiente.

Armas, munición, y llaves - \odot , \odot , \odot , \uparrow , \downarrow , \odot , \leftarrow .

Ver todas las líneas - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Ver todos los objetos - \odot , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Invencibilidad - \downarrow , \odot , \odot , \odot , \rightarrow , \odot , \leftarrow , \odot .

Seleccionar nivel - \rightarrow , \leftarrow , \odot , \odot , \odot , \odot , \odot .

Muros transparentes - \odot , \odot , \odot , \rightarrow , \odot , \odot , \rightarrow .

Nivel Master

Misión - Password

- 2 - 610QNNFT35
- 3 - FI51P1FD
- 4 - R8B4M6HRST
- 5 - QWCS83QSQS
- 6 - NU64RFRPM
- 7 - NIJ74MYSR
- 8 - 811TMQ8W64
- 9 - 7KKNL7D443
- 10 - 28RFDSSSYX
- 11 - C66YZLSCGG
- 12 - GR85XJVNB
- 13 - C33V2DHGHK

Nivel 2

Misión - Password

- 2 - 7CGLPL746
- 3 - YZGLPX2I56
- 4 - XHHSNYB965
- 5 - 75NKVZZZO
- 6 - C2253RNRML
- 7 - NTI3JRND
- 8 - 8LLT8KRVO2

Nivel 3

Misión - Password

- 10 - !6PQGGJVOZ
- 11 - WHHTNPP565
- 12 - O1JQYV3N34
- 13 - 5MMD72GFZ1
- 14 - HK25JRDQNL
- 15 - S772MKWKCF
- 16 - 78RB35OVX
- 17 - J226DC5PNL

FINAL FANTASY VII PLAT

Materia Bahamut ZERO En el cohete con Cid, entra la combinación \odot , \odot , \odot .

Ahora ve a Budenhagen en el Cosmo Canyon, y examina la Materia Azul. Bahamut Zero es tuya.

FIGHTING FORCE

Modo de Trucos Mantén pulsado \leftarrow + \oplus + \oplus + \odot + \odot + \odot en el menú principal. Las palabras «Cheat Mode» aparecerán en la parte inferior de la pantalla para confirmar la corrección del código. Entra en la pantalla de opciones para



acceder a invencibilidad y opciones de selección de nivel.

Vidas Ilimitadas

Para el juego y pulsa →, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.

FORMULA ONE PLAT

Modo Buggy

Mantén pulsado [L] y rápidamente pulsa →, ↑, ⊙, ←, ↑, ⊙, ⊙ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Buggy Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Tu coche se convertirá en un pequeño buggy 4x4.

Modo motocicleta

Mantén pulsado [L] y rápidamente pulsa ↓, ↑, ⊙, ⊙, →, ↑, ⊙, ⊙ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Bike Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Tu coche se convertirá en una pequeña motocicleta.

Pista de Lava

Mantén pulsado [L] y rápidamente pulsa ⊙, ⊙, ↑, →, →, ⊙, ⊙ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Lava Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. La pista se convertirá en lava, con las demás áreas en gris.

Modo galimatías

Mantén pulsado [L] y rápidamente pulsa ←, ⊙, ↑, ↓, ↓, →, ⊙, ⊙, ⊙ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Gibberish Mode Activated» confirmará la correcta introducción del código. Murray hablará en galimatías.

Pista Extra (Frameout City)

Mantén pulsado [L] y rápidamente pulsa ←, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↑, → en la pantalla race qualify. La frase «Bonus Track Activated» confirmará la correcta introducción del código. La pista extra será seleccionable la siguiente vez que empieces una nueva carrera. Esta pista está disponible normalmente sólo tras las 17 carreras en modo campeonato, con un final de primero, segundo, o tercero en el campeonato. Guarda el juego en una tarjeta de memoria para conservar la pista extra seleccionable.

Modo español

Mantén pulsado [L] y rápidamente pulsa ⊙, ⊙, →, ⊙, ⊙, ⊙, →, ⊙ en la pantalla de opción practice, qualify, race. La frase «Spanish Mode Activated» aparecerá. Los comentarios se harán ahora en español durante la carrera al margen del lenguaje seleccionado. Sin embargo, los comentarios tienen que estar activados en el menú de opciones de sonido para ser audibles.

FORMULA UNO '98

Pista oculta

Introduce CHEESA POOFS como

nombre de piloto.

Pista coliseo romano

Introduce GO COWS como nombre de piloto.

FORSAKEN

Opciones de trucos

Resalta la selección «Options» y pulsa ←, →, ←, →. Luego, entra en la pantalla de opciones para acceder a un ítem «Cheat Options».

FUTURE COP: L.A.P.D

Para el juego y resalta la selección «Sound FX Volume» en la pantalla de opciones, e introduce los códigos siguientes para el efecto deseado.

Invencibilidad - ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Saltar nivel - ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Armas potenciadas - ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Todas las misiones completas y armas extra

Introduce DYPYFASRHR como password.

Todas las misiones completas y bloqueadas,

todas las armas extra

Introduce DYSIFASRHY como password.

G

GEX CLAS

Seleccionar nivel

Ve a la bóveda de seleccionar nivel y pulsa [L] + [L]. Luego pulsa ⊙, ⊙, ⊙, →, ↑, ←, ⊙, ⊙, ↓, ↓.

Acceso a todos los niveles

Ve a una plataforma y pulsa [L] + [L]. Luego pulsa ⊙, [L], →, ↑, ⊙, ←, ←, ↑, [L].

Para los trucos siguientes, para el juego, mantén pulsado [L], e introduce el código deseado.

Potenciador de hielo - ⊙, ⊙, ⊙, ↓, ⊙, ⊙, ↑, →

←, ↓, ⊙, ⊙, ↑, →

Potenciador de salto - ⊙, ⊙, ⊙, ↑, ↑, ↓, →, →

↓, [L], →, →, ↓, ↑, [L]

Potenciador bola de fuego - ⊙, ↑, →, ↑, →, →

→, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↓, →

Potenciador de luz - →, ←, →, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↓, ↓, ↓

↑, ↓, →

Final largo

Durante el juego, para, mantén pulsado [L] y pulsa ⊙, →, →, ↓, ⊙, ↓, ⊙, →, →, ↓, ⊙, ↓, [L]. El final extendido del juego aparecerá. La escena incluye sketches y gráficos usados durante el desarrollo del juego. Este es el final visto normalmente sólo tras completar el nivel Planet ⊙.

GEX: ENTER THE GECKO

Modo depuración

Pulsa [L] para detener el juego y resalta la opción «Exit». Mantén pulsado [L] y pulsa ⊙, ⊙, ↑, ↓, →, →, →, ←, ⊙, ↑, ↓. Un

sonido confirmará la correcta introducción del código. Pulsa [L] para volver al juego, luego pulsa [L] para mostrar el menú debug.

Vidas Ilimitadas

Pulsa [L] para detener el juego y resalta la opción «Exit».

Mantén pulsado [L] y pulsa ↑, ↑, ↓, →, ⊙, ↓.

Invencibilidad

Pulsa [L] para detener el juego y resalta la opción «Exit».

Mantén pulsado [L] y pulsa ←, →, ⊙, ↓, →, ←.

Seleccionar nivel

Pulsa [L] para detener el juego y resalta la opción «Exit».

Mantén pulsado [L] y pulsa →, →, ←, →, ⊙, ↓, →. Vuelve al juego y pulsa [L] para seleccionar un nuevo nivel.

Comentarios de Gex

Pulsa [L] para detener el juego y resalta la opción «Exit».

Mantén pulsado [L] y pulsa ⊙, ←, ⊙, ↑, ↓. Vuelve al juego y pulsa [L] para que Gex haga un comentario.

Gex deambulando

Pulsa [L] para detener el juego y resalta la opción «Exit».

Mantén pulsado [L] y pulsa ↓, →, ↑, ⊙, →, ←, →, ↓, ↓.

Nivel times

Pulsa [L] para detener el juego y resalta la opción «Exit».

Mantén pulsado [L] y pulsa →, ⊙, →, ←, ⊙, ⊙. Vuelve al juego y vuelve a la Media Dimensión. Pulsa [L] para ver el nivel estadísticas o ⊙ para las veces más rápidas.

Mejor final

Introduce la siguiente clave para empezar con todos los extras recogidos.

[L], [L], ⊙, [L], ⊙, ⊙, [L], [L], [L], ⊙, [L], ⊙, [L], ⊙, [L], ⊙, [L], ⊙, [L], ⊙, [L], ⊙

Para los trucos siguientes, para el juego, mantén pulsado [L], e introduce el código deseado.

GEK 3 - DEEP COVER GECKO

Invencibilidad

Para el juego, luego mantén pulsado [L] y pulsa ↓, ↑, ←, ←, ⊙, →, ↓.

Citas de Gex

Para el juego, mantén pulsado [L] y pulsa ↓, →, ←, ⊙, ↑, →. Vuelve al juego y pulsa [L] para obligar a Gex a hacer un comentario.

Nota del código de salto

Para entrar los siguientes códigos en la pantalla de salto, juega el nivel secreto y consigue los cuatro saltos recolectables. Las palabras clave se introducen en la pantalla de salto.

Vida extra - ⊙, ⊙, Estrella, ⊙, ⊙, ⊙

Diez vidas - ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Invencible - ⊙, Estrella, ⊙, ⊙, ⊙, Diamante

Jugar como Alfred - ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, Estrella, Estrella

Jugar como Cuz - ⊙, Diamante, ⊙, ⊙, ⊙, Diamante

Jugar como Rex - ⊙, Estrella, Estrella, ⊙, ⊙, ⊙
Ver secuencia - ⊙, ⊙, ⊙, Estrella, Diamante, Estrella
Ver secuencia 2 - Diamante, Estrella, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

G-POLICE PLAT

Invencibilidad

Mantén pulsado [L] + [L] + ⊙ y pulsa ← durante la exposición de la misión. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nota: El juego no seguirá más allá de la misión actual cuando este código esté habilitado. Sin embargo, puede usarse para intentar varias estrategias y opciones antes de jugar en modo normal.

Todas las armas, munición ilimitada

Mantén pulsado [L] + [L] + ⊙ y pulsa ← en la pantalla de carga de armas tras la exposición de la misión. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Nota: El juego no seguirá más allá de la misión actual con este código activado.

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password.

Misiones secretas - PANTALON

Tráfico civil rápido - BENIHILL

Activar sirenas - WOOWOO

Ángulo de cámara extra - SUPACAM

GRAN TURISMO PLAT

Modo alta resolución

Consigue una licencia Internacional A, luego entra en la liga GT y gana cuatro copas, incluyendo la GT World Cup. Alternativamente, completa con éxito las pistas en modo arcade en el nivel de dificultad duro.

Secuencia Extra

Selecciona el modo arcade, obtén las pistas extra, luego finaliza en primer lugar en todas las pistas con cualquier coche. Tiene que hacerse en el modo clase A, B, y C en dificultad normal o mayor. Una opción «Staff Video» aparecerá ahora bajo «Extra Items».

GRAND THEFT AUTO PLAT

Invencibilidad

Pulsa ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙ en el menú principal.

Modos de trucos

Introduce los siguientes nombres de jugador para activar los correspondientes trucos. Nota: Todos los códigos del juego pueden usarse combinados. Entra y acepta un código, luego ve a «Rename» e introduce otro código. Tu personaje puede renombrarse a cualquier otro nombre tras entrar el último código.

Todas las armas, munición ilimitada, seleccionar nivel, 99 vidas, blindaje, salir de la cárcel, ver coordenadas, máximo nivel buscado, 5x extra - BSTARD

Sin policía - CHUFF

Todas las ciudades - TURF

Saltar ciudad - WEYHEY

Seleccionar nivel - SKYBABIES

GRAN THIEF AUTO 2

Cambiar la estación de radio Cuando te encuentres dentro de un coche pulsa Arriba y Select.

Trucos y códigos

Para activar un truco, introduce el código correspondiente como si fuera el nombre del jugador.

1 000.000 de puntos

BIGSCORE

500.000 dolares

MUCHCASH

5x multiplayer

HIGHFIVE

Todas las armas y municiones

NAVARONE

Modo resuelto

NOFRILLS

Desactivar ley

WUGGLES

Seleccionar nivel

ITSALLUP

Energía ilimitada

LIVELONG

H

HEART OF DARKNESS

Modo trucos

Mantén pulsado [L] + [L] + [L] + [L] en el controlador dos y enciende la PlayStation. Mantén los botones pulsados y entra en la pantalla de opciones del menú principal con el controlador uno. Luego, selecciona la opción «Load Game» en la pantalla «Treehouse» para seleccionar cualquier nivel o secuencia.

I

ISS PRO '98

Jugadores clásicos de All-Star

Resalta la opción «Exhibition», luego pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊙, ⊙. El sonido de aplausos confirmará la correcta introducción de esta parte del código. Mantén pulsado [L] + [L] en la pantalla de selección de país para mostrar el equipo Classic All-Stars. Para un juego de dos jugadores con ambos equipos como Classic All Stars, resalta un país y mantén pulsado [L] + [L] en el mando uno, mientras el mando dos se usa para seleccionar el mismo país mientras los botones están pulsados. Luego, suelta los botones y selecciona el mismo país con el mando uno.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Bikinis en natación estilo libre

Resalta «100m Free Style» en la pantalla de selección de juego y pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊙, ⊙. Las nadadoras lleva-

METAL GEAR SOLID**Equipo de camuflaje**

Completa el juego en el menor nivel de dificultad tras someterse a tortura pulsando . Otacon dará a tu personaje la ropa de camuflaje tras salvarlo. Deja que acaben los créditos y luego guarda el juego. Carga el juego para empezar con la ropa de camuflaje.

Bandana

Completa el juego sin someterse a la tortura. Tu personaje salvará a Meryl y recibirá la bandana. Cuando la lleves, la bandana te dará munición ilimitada en todas las armas.

MICRO MACHINES V3

Introduce los códigos siguientes como nombre de jugador. Puedes entrar tantos nombres como quieras:

Nueve vidas en modo un jugador - CATLIVES

Tres vidas en modo multi-jugador - 3LIVES

Todas las pistas en modo multi-jugador - GIMMEALL

Tanques en todas las pistas en modo multi-jugador - TANKS4ME

Sin armas de tanque en modo multi-jugador - NOTANKS

Nieve durante la consecución del trofeo - WINTERY

En los siguientes códigos para el juego e introduce el mandato:
Transformar el coche en cualquier objeto - ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←

Objetos flotantes - @, @, @, @, @, @, @, @, @, @, @

Doble velocidad - ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

MORTAL KOMBAT 4

Menú trucos

Introduce Kombat Kode 202 213 en la pantalla 2 Jugadores Vs. Abandona el combate y ve al menú de opciones. Resalta «Versus Screen Enabled» y mantén pulsado Block + Run durante diez segundos.

Vestuario alternativo

Pulsa y cualquier botón para rotar la pantalla select pictures dos veces para activar el segundo vestuario de cada personaje, excepto Sonya y Tanya. Las imágenes de la pantalla deben rotarse tres veces para estos personajes.

Luchar como Meat

Entra en «Group Mode» y completa con éxito el juego con los 16 personajes. Tras conseguir esto, selecciona cualquier personaje y empieza una partida. Tu personaje jugará como Meat con los movimientos del personaje que hayas seleccionado.

Luchar como Goro

Selecciona el icono invisible en la parte inferior de la pantalla de selección de personaje. Pulsa ↑, ↑, ↑, ← para resaltar

el icono de Shinnok, luego pulsa Run + Block.

Luchar como Noob Saibot
Introduce el Kombat Kode 012 012 en la pantalla de 2 Jugadores Vs. Abandona el combate y ve a la pantalla de selección de personaje. Selecciona el icono invisible en la parte inferior de la pantalla de selección de personaje. Pulsa ↑, ↑, ← para resaltar el icono de Reiko, luego pulsa Run + Block.

Seleccionar nivel en un solo jugador

Entra en el menú «Practice» y selecciona el nivel que aparece antes del nivel donde quieres empezar. Empieza un combate en modo practice, luego sal inmediatamente. Empieza un juego de un solo jugador para empezar en el nivel deseado.

Ver biografías

Entra en modo «Kombat Theatre», resalta el personaje deseado y pulsa Block.

Kombat Kodes

Introduce uno de los siguientes códigos para activar el correspondiente efecto.

EFFECTO - CÓDIGO

One-hit win - 123 123

Noob Saibot mode - 012 012

Red Rain (Rain stage) - 020 020

Explosive Kombat - 050 050

No se pierden las armas - 002 002

Desactivar golpes - 100 100

Desactivar daño máximo - 010 010

Desactivar golpes y máximo daño - 110 110

Arma aleatoria - 111 111

Empezar con arma aleatoria - 222 222

Empezar con armas débiles - 444 444

Muchas armas - 555 555

Combate silencioso - 666 666

Cabezones - 321 321

Luchar en la guarida de Goro (Spike Pit) - 011 011

Luchar en Well (Scorpion's Stage) - 022 022

Luchar en el nivel de Elder God (Blue Face) - 033 033

Luchar en nivel Tomb - 044 044

Luchar en nivel Rain - 055 055

Luchar en nivel Snake - 066 066

Luchar en el templo de Shaolin - 101 101

Luchar en el bosque animado - 202 202

Luchar en Prisión (nivel Fan) - 303 303

Luchar en Ice Pit - 313 313

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Personajes clásicos

Pulsa para seleccionar Rayden, Jax, Kung Lao, o Kano en versiones originales de estos luchadores.

Seleccionar nivel

Resalta Sonya y pulsa ↑ + en modo un jugador o Vs. La pantalla temblará y se oír una explosión para confirmar el código.

Créditos ilimitados

Pulsa ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ← en la pantalla de la historia. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. La pantalla de créditos cambiará a «Freeplay».

Luchar como Chameleon

Si luchas como jugador uno, selecciona cualquier ninja masculino (Reptile, Classic Sub-Zero, Rain, Human Smoke, Ermac, Noob Saibot, o Scorpion) y mantén pulsado ← + + + hasta que empiece la lucha. Si luchas como jugador

dos, selecciona cualquier ninja masculino y mantén pulsado → + + + hasta que empiece la lucha. Chameleon es un ninja que se transforma en los otros ninjas en el juego.

Cuando la lucha empieza, tu ninja explotará y se convertirá en Chameleon.

Selección de personaje aleatoria

Mantén pulsado ↑ + en la pantalla de selección de personaje.

Cajas Roja y azul «?»

Rápidamente pulsa HK, LK, RUN, LP, HP, HP, HP LP, LP en la pantalla de la historia. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.

«?» en Kube

Mantén pulsado ↑ + + + + y pulsa ↑ cuando el etiquetado «Konfigure Kombat» aparece en el menú de opciones. La pantalla temblará para confirmar el código. El menú «?» se abrirá, dando acceso a una completa serie de opciones.

MOTORHEAD

Notas sobre Trucos

Las mejores puntuaciones no se guardan si se activan los trucos.

Vista más rápida

Introduce SOFTEAD como código en el menú opciones. La cadencia de frames se mantendrá a 25 por segundo, pero mejorada.

Vista aérea

Introduce SUPERCAR como código en el menú de opciones.

División en dos coches y pistas

Introduce COWRULES como código en el menú de opciones.

División en un coches y pistas

Introduce FRAGTIME como código en el menú de opciones. Nota: esto también activará la división en 2 coches y pistas.

Pista Nolby Hills

Introduce TURBOMOS como código en el menú de opciones. Esto también activará la divi-

sión en 1 y 2 coches y pistas.

Todos los coches y pistas

Introduce LASTCODE como código en el menú de opciones.

Demo alternativa

Introduce INSANITY como código en el menú de opciones. El modo demo durará tres minutos e incluye ocho coches con efectos de cámara especiales.

Desactivar todos los trucos

Introduce NOCHEATS como código en el menú de opciones.

Créditos alternativos

Mantén pulsado + + + + + en la pantalla de créditos para cambiar los nombres a los de modo demo.

Mensaje de créditos extra

Introduce SH4 como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones. Un mensaje extra correrá con los créditos en pantalla.

Humo coloreado

Localiza la estación de servicio en Gold Bridge. Conduce hacia atrás alrededor de los surtidores tres veces en veinte segundos. Tu velocidad debe superar los 40 km/h al pasar la puerta.

Coche Turbo

Encuentra el callejón sin salida al principio de la larga recta en treinta segundos en Red Rock. Conduce hacia atrás y pasa de 20 km/h.

Ver equipo de desarrollo

Localiza la larga subida antes del cine y la disco en Neocity. Conduce a través del muro de la primera casa a la izquierda.

Coches con rebote

Localiza el callejón a la izquierda de la carretera pasado el edificio Atlantika Central Station. Conduce desde aquí a la esquina izquierda a la → del edificio en menos de veinte segundos.

Coches tipo jeep

Para después de la puerta del Black Lotus Club durante unos quince segundos.

Gravedad Lunar

Conduce a la puerta izquierda del garaje con imágenes de Digital Illusions en Nolby Hills a más de 75 km/h.

MOTO RACER

Introduce estos códigos en la primera pantalla «Pulsa ».

El logo debe reaparecer para confirmar el código.

Ver créditos - @, @, @, @, @, @, ↑

Ver secuencia de victoria - @, @, @, @, @, @, ↑, ↑, ↑, ⊗

Activar las diez pistas - ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Activar las diez pistas al revés - ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Modo inverso - ←, →, ←, →, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Modo mini motos - ↑, ↓, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Motos Turbo potenciadas - ↑, ↑, ↑, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ↑

Pistas de noche - ↑, @, ⊗, ↓, @, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Vehículos del futuro - ↑, ↑, ↑, ↓, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Sólo moto, sin piloto - ←, ←, @, →, →, ↑, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

Sólo piloto, sin moto - →, →, ⊗, ⊗, ⊗, ↓, ↑, ⊗, ⊗, ⊗

MOTO RACER 2

Introduce los códigos siguientes en el menú principal.

Pista extra - ⊗, ⊗, ↑, ←, @

Motos más rápidas - ↑, ↑, ↑, →, ←, @, ⊗

Saltos mayores - ←, ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

Otros pilotos limitados a 50 km/h - ⊗, ⊗, ⊗, ↓, ←, ⊗, ⊗, ⊗

Ganar el Campeonato final - ⊗, ⊗, ↑, ↑, ⊗, ⊗, ↓, ↓, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

⊗ en el menú principal.

N**NASCAR '99**

Correr como Bobby Allison

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Charlotte. Resalta la opción «Car» y pulsa ←, ↑,

→, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗ en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Davey Allison

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Talladega. Resalta la opción «Car» y pulsa ↑, ⊗,

↓, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗ en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Alan Kulwicki

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Bristol. Resalta la opción «Car» y pulsa ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗,

⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗ en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Cale Yarborough

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Darlington. Resalta la opción «Car» y pulsa ↑, ↑,

↑, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗ en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Richard Petty

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Martinsville. Resalta la opción «Car» y pulsa ↑, ⊗,

→, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗ en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Correr como Benny Parsons

Selecciona «Single Race» en el menú principal y selecciona la pista Richmond. Resalta la opción «Car» y pulsa en cuatro segundos. El sonido de un motor confirmará la correcta introducción del código.

Conductor con aspavientos

Selecciona la vista cockpit, luego mantén pulsado hasta que el piloto agite los brazos.

NBA IN THE ZONE 2

Equipo All-Star

Resalta «All-Star» en la pantalla de título y mantén pulsado + + hasta que la pantalla se desvanece, el Equipo All Star puede seleccionarse en el modo exhibición.

Jugadores Extra

Magic Johnson

Crear un nuevo jugador y seleccionar modelo número 25.

Larry Bird

Crear un nuevo jugador y seleccionar modelo número 29.

Michael Jordan

«M.GUARD» en los Bulls.

Shaquille O'Neal

«S.CENTER» en los Lakers.

Charles Barkley

«C.FORWARD» en los Rockets.

NBA JAM EXTREME

Códigos de la pantalla de récord

Los siguientes códigos se introducen en la pantalla de récords. Se entran un par de letras cada vez. Entra el primer par, borra atrás dos veces, e introduce el siguiente par, repitiendo hasta completar el código. Un sonido y un flash confirmará la correcta introducción del código. En este punto, puedes entrar un récord normalmente.

Empezar en playoffs - PL, AY, DE, FS.

Empezar en finales - FI, NA, LS.

Empezar playoff con 2-0 - CH, EE, SY.

Empezar finales con 3-0 - NO, VI, CE.

Hacer un calentamiento de 45 segundos antes de jugar

- SH, OO, TO, UT.

Modo test de sonido - KA, ZO, O. El test de sonido aparecerá justo antes de la pantalla de selección de equipo permitiendo reproducir la música y los sonidos en el juego.

Códigos antes del juego

Inicia las siguientes acciones con el mando en la pantalla de selección y coméltalas en la pantalla Vs. La acción final del código debe completarse en la pantalla Vs. para activar el truco. Un efecto de sonido y la imagen de un jugador en la parte inferior de la pantalla confirmarán el código.

Mostrar porcentaje de tiros -

Mantén pulsado Extreme + Shoot.

Turbo permanente - Mantén pulsado Turbo y pulsa .

Sin contadores de turbo -

Mantén pulsado Turbo + Extreme y pulsa .

Sin público - Mantén pulsado Extreme + Pass + .

NBA LIVE '99

Equipos Extra

Entra en la pantalla «Rosters» y selecciona la opción «Create Custom Team». Introduce uno de los siguientes lugares y nombres de equipo para activar el correspondiente equipo consistente en miembros del equipo de desarrollo.

Lugar - Nombre equipo

EA - Europals

Hitmen - Coders

Hitmen - Earplugs

Hitmen - Idlers

Hitmen - Rebounds

Hitmen - Pixels

NEED FOR SPEED 2 (PC)

Pilotar un Ford Indigo

Introduce LILZIP como password. Este coche está disponible normalmente tras ganar el modo torneo.

Pista Monolithic Studios

Introduce SHOTME como password. Esta pista cruza diversos exteriores de un estudio cinematográfico.

Super motor

Introduce POWRUP como password. Un motor Pioneer con mayor aceleración en modo arcade y mejor aceleración y más velocidad punta en modo simulación estarán disponibles para todos los coches. Nota: Entra POWRUP por segunda vez para aumentar aún más la potencia.

Vistas de cámara adicionales

Mantén pulsado + + + + mientras se carga una pista. Suelta los botones cuando la carrera empieza para seleccionar hasta nueve cámaras en lugar de las cuatro habituales.

Mapa de carrera

Mantén pulsado y suéltalo dos veces para mostrar el mapa en pantalla.

Vehículos ocultos

Introduce las siguiente claves para pilotar el correspondiente vehículo u objeto. Para el jugador dos, cambia la ME del final por una U.

VEHÍCULO/OBJETO - PASSWORD

Mercedes Benz - BNZME

Saab - BEETME

BMW - BMRME

Mazda - MAZME

Citroen 2CV - CITME

Volkswagen Beetle - BUGME

Audi Quattro - QUATME

Jeep Wrangler - YJME

Volvo station wagon - VOVME

Limousine - LIMOME

Land cruiser - LCMME

Jeep Comanche - JEPME

Van - VANME

Army truck - ARMYME

Snow plow - SNOWME

School bus - BUSME

Tram - TRAMME

Semi tractor - SEMIME

Covered wagon - WAGOME

Tyranosaurus Rex - TREXME

Vendor stand A - STDAME

Vendor stand B - STDBME

Vendor stand C - STDCME

Wooden crate - CRATME

Log - LOGME

NEED FOR SPEED 3 - HOT PURSUIT

Todos los coches, todas las pistas estándar

Introduce SPOILT como nombre en la pantalla de opciones.

Vistas de cámara adicionales

Introduce SEEALL como nombre en la pantalla de opciones. Vistas adicionales normalmente disponibles sólo durante las repeticiones estarán disponibles en la pantalla de opciones. Nota: las vistas extra sólo pueden activarse en modo un jugador.

Accidental los demás coches

Pulsa para cargar la carrera tras seleccionar las opciones de juego, luego inmediatamente mantén pulsado + + + antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. Toca el claxon durante el juego para lanzar a los demás coches.

Sin accidentes

Pulsa en la pantalla de potencia.

Motor potenciado

Pulsa para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente mantén pulsado + + antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que desaparezca la pantalla de carga. La potencia de tu coche aumentará un 25%.

Coche pesado

Pulsa para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente mantén pulsado + + antes de que aparezca la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Choca con otros coches durante el juego para echarles de la carretera.

Policia de chicle

Selecciona la pista Redrock Ridge. Pulsa para cargar la carrera, luego inmediatamente mantén pulsado + + antes de aparecer la pantalla de carga. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Los Land Rovers verdes serán reemplazados por chicles policía durante

la carrera.

Sin jeeps policiales

Selecciona la pista Rocky Pass. Pulsa para cargar la carrera, luego inmediatamente mantén pulsado + + antes de que la pantalla de carga aparezca. Mantén los botones pulsados hasta que la pantalla de carga desaparezca. Los Jeeps en blanco y azul serán reemplazados por Crown Victorias durante la carrera. Para activar este código en la pista Summit, mantén pulsado + + mientras la pista se carga.

Modo cámara lenta

Pulsa para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego, luego inmediatamente mantén pulsado + + antes de que la pantalla de carga aparezca. Mantén los botones pulsados hasta la pantalla de carga desaparezca.

Opciones avanzadas

Gana Knockout y Tournament en modo simulación.

Pistas extra

Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de opciones, luego selecciona la opción single race para correr en la pista correspondiente. Nota: Las pistas extra se desbloquean normalmente ganando todo el torneo en cualquier dificultad excepto en for multijugador. La pista Empire City se obtiene ganando el modo Beginner.

PISTA - DESCRIPCIÓN - NOMBRE

The Room - Pista Toy car - PLAYTM

Caverns - Underground - XCAV8

Auto Cruz - Pista Canyon - XCNTRY

Space Race - Estación espacial - MNBEAM

Scorpio 7 - Pista subacuática - GLDFSH

Empire City - Pista extra - MCITYZ

Coches Extra

Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de opciones, luego selecciona la opción single race para correr con el correspondiente coche. Nota: El CLK GTR normalmente sólo se puede seleccionar tras ganar el torneo en modo Expert. El Niño se consigue tras ganar en modo Knockout con la mayor dificultad.

Nombre de Coche

Jaguar XJ 5

1JAGX

Mercedes Benz C

AMGMRC

El Niño supercar

ROCKET

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Coche Fantasma

Introduce tu nombre como

FLASH

Hot Rod

Introduce tu nombre como

TITAN

Helicoptero de policia

Introduce tu nombre como

WHIRLY

NFL BLITZ

Jugadores ocultos

Selecciona la opción «Enter Name For Record Keeping» e introduce uno de los nombres de jugador y PIN siguientes. La frase «Lights out, baby» se oirá para confirmar el código.

Nombre - PIN

ALLEN - 7911

AUBREY - 6666

AZPOD - 4777

BERT - 8735

BRIAN - 2221

BYRON - 1969

DAVID - 3456

FRANC - 1221

FRANZ - 8421

GATSON - 1111

JOVE - 6644

SHINOK - 8337

SKULL - 1111

BRAIN - 1111

RAIDEN - 3691

JENIFER - 3333

JUAN - 6521

Modo trucos

Pulsa Turbo, Salto y Pasar para cambiar los iconos bajo los cascos en la pantalla versus. Los números de la lista siguiente indican el número de veces que se pulsa cada botón. Tras cambiar los iconos, pulsa el D-pad en la dirección indicada para activar el código. El nombre del código y un sonido confirmarán la introducción del código. Por ejemplo, para entrar 1-2-3 , pulsa Turbo, Salto dos veces, Pasar tres veces, .

EFFECTO - CÓDIGO

Super field goals: 1-2-3

Allow stepping OB: 2-1-1

Power-up blockers: 3-1-2

Pases rápidos: 2-5-0

Super passing 1: 4-2-3

Desactivar estadio: 5-0-0

Late hits: 0-1-0

Huge head: 0-4-0

No first downs: 2-1-0

No intercepciones: 3-4-4

No punting: 1-5-1

Turbo infinito: 5-1-4

Super blitzing: 0-4-5

Power-up teammates: 2-3-3

Power-up defensa: 4-2-1

Niebla: 0-3-0

Niebla espesa: 0-4-1

Show field goal %: 0-0-1

No random fumbles: 4-2-3

Ocultar nombre receptor: 1-0-2

Big football: 0-5-0

Equipo jugadores pequeños: 3-1-0

Equipo jugadores grandes: 1-4-1

Equipo cabezones: 2-0-3

Cabezones: 2-0-0

No play selection 1: 1-1-5

Show more field 1: 0-2-1

No CPU assistance 1: 0-1-2

Power-up speed 1: 4-0-4

Tournament mode 2: 1-1-1



Smart CPU opponent3: 3-1-4 ↓
No head: 3-2-1 ←
Tiempo: despejado: 2-1-2 ←
Tiempo: nieve: 5-2-5 ↓
Tiempo: lluvia: 5-5-5 →
Power-up offence: 3-1-2 ↑
Invisible receiver highlight: 3-3-3 ←
Equipo sin cabeza: 1-2-3 →
Juego nocturno: 2-2-2 →
Fast turbo running: 0-3-2 ←
Invisible: 4-3-3 ↑
Hyper blitz1: 5-5-5 ↑
 1 - Dos jugadores aprobación requerida.
 2 - Sólo en dos jugadores.
 3 - Sólo en un jugador.

NFL GAMEDAY '98

Modo trucos

Pulsa **Ⓜ + Ⓝ + Ⓢ + Ⓟ** en el menú principal. Entra la selección «Easter Eggs» en la pantalla de opciones e introduce uno de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente.
Efecto - Password Jugadores con pierna corta - ahah
Pases más precisos - air_attack
Ⓜ + Ⓝ para super shoulder charge - bettis
Piernas más fuertes - big_foot
Menos penalties - blind_ref
Más penalties - busy_ref
CPU juega sola - cloud_of_dust
Jugadores planos - cookie_cutter
Defensa CPU potenciada - cpu_defence
Delantera CPU potenciada - cpu_offence
Ver créditos - credits
Grandes recepciones - crunch_time
CPU lista - deep_gray
Equipos idénticos - equal_teams
Jugadores más rápidos - fire_drill
Todos los jugadores - flat_land
Jugadores pequeños - flea_circus
Mayor dificultad - gd_challenge
Mejores intercepciones - gloves
Sin cabezas - horsemen
Jugadores grandes - humongous
Jugadores sombra - invisible
Jugadores muy rápidos - juice
Mejor cubierta DB - leech
Sin manos - look_ma
Equipo McMahon - mcmahon
CPU conoce juego seleccionado - psychic
Menos ruido ambiental - quiet_crowd
Defensa salta más - rejection
Patadas altas - thin_air
Jugadores planos - virtual_polygons
CPU estúpida - watery_ai

NFL GAMEDAY '99

Equipos extra

Pulsa **Ⓜ** en la pantalla de selección de equipo para acceder a varios equipos Superbowl y All-Star.
Modo trucos
 Entra en el menú Easter Egg e introduce uno de los siguientes códigos para activar la característica correspondiente:
Efecto - Código
Todos los jugadores iguales - EVEN_TEAMS
Todos los jugadores tienen apellidos europeos - EURO_LEAGUE
Todos los jugadores tienen apellido de los créditos - SPORTS
Todos los apellidos de los jugadores son BOBO - BOBO
Quien lleva la pelota corre más - ROCKET_MAN
Grandes jugadores - BUNYON
Dificultad Extra - GD_CHALLENGE
Área de touchdown, campos de gol invisibles - GRUDGE_MATCH
CPU oculta el pase - CON_MAN
CPU conoce tu juego - MIND_READER
CPU hace grandes jugadas - PRIME_TIME
CPU línea ofensiva con gran fuerza y velocidad - CPU_STUFFS
CPU celebra en la open field - HOT_SHOT
CPU los jugadores son más rápidos - CPU_SCORES
Jugadores planos - PLAYING_CARDS
Grandes manos para receptores - STICKEM
Jugadores invisibles - INVISIBLE

Juiced endurance - STAMINA
Large football - BIG_BALLS
Longer field goals - STEEL_LEG
Louder noises - BIG_HITS
More hamstring injuries - HAMSTRUNG
Sin penalties - BLINDERS
Jugadores tienen una cuerda roja atada a la cabeza - PUPPETS
Jugadores con nombre del básquet - HOOPS
Jugadores con nombres de presidentes - PRESIDENTS
Jugadores con nombres de programadores - RED_ZONE
Las patadas vuelan más rato - HANGTIME
Fatiga rápida - WEAK
Running back is juiced - Ver cheerleaders tras un juego - SLIDESHOW
Pequeños, rápidos jugadores - POP_WARNER
Speed juiced - COFFEE_BREAK
Swim move juiced - SWIMMERS
Televisores en la barriga de los jugadores - TELE_TUMMY
Jugadores pequeños -

FLEA_CIRCUS

Ver créditos - CREDITS
Zero stamina and more fatigue injuries - EGG_HEAD

NHL '98

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Ver secuencia Stanley Cup - STANLEY
Pequeños jugadores - NHL-KIDS
Grandes jugadores - BIGBIG
Grandes cabezas - PLAYTIME
Powerplay premiado al equipo que obtuvo el último gol - GIPTA
Grandes cabezas - BRAINY
Equipo extra EA Blades - EAEAO
Super jugadores - JOHN RIXONE

NHL '99

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Usar jerseys alternativos - 3RD
Equipos Free EA y EA Storm - FREEEA
Equipo EA Blades - EAEAO
No goalies - PULLED
Ver secuencia Stanley Cup - VICTORY
Jugadores pequeños - NHL-KIDS
Grandes cabezas - BRAINY
Grandes jugadores - BIGBIG
Juego rápido - SPEED
Juego muy rápido - SPEEDY
Gol para equipo visitante - AWAYGOAL
Gol para equipo de casa - HOMEGOAL
Super jugadores - MARK JOHNSTON
Secuencias de aproximación al estadio
 Introduce DET como password para Detroit, BOS para Boston y otra combinación de tres letras para una ciudad americana.

NHL FACEOFF '98

Super jugadores

Introduce uno de los nombres siguientes en la pantalla de acción de jugador:
 RAJA ALTENHOFF
 STEVE BRASKI
 TOM BRASKI
 CRAIG BROADBOOKS
 DAVE BRICKHILL
 JOSJ HASSIN
 TAWN KRAMER
 JOHN REHLING
 ALAN SCALES
 KELLY RYAN
 JODY KELSEY
 PETER DILLE
 CRAIG OSTRANDER
 Luego entra «1» como número de camiseta, «Forward» como posición, «Right-handed», «150» como peso. No edites otros atributos. Pulsa **Ⓜ** para salir, luego asigna el jugador a un agente libre. El nuevo jugador tendrá nuevos atributos, con una puntuación de 99.

NIGHTMARE CREATURES

Modo de trucos

Introduce **←, ↑, Ⓜ, ↓, Ⓞ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ** como password. Continuaciones ilimitadas, seleccionar nivel, y jugar como monstruo opciones estarán disponibles en el siguiente juego.
Seleccionar nivel
 Pulsa **Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ, Ⓢ** en la pantalla de título. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Empieza el juego par acceder a una opción que te permite seleccionar cualquier nivel.
Modo confuso
 Activa el código «modo trucos», luego pulsa **Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ, Ⓢ**. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
Música alternativa
 Activa el código «modo trucos», luego pulsa **Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ, Ⓢ**. Un sonido confirmará la correcta introducción del código. Para el juego, resalta la opción «Current Track», y pulsa **←** o **→** para seleccionar una nueva canción.
Modo depuración
 Activa el código «modo trucos», luego pulsa **Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ, Ⓢ**. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
Tamaño reducido
 Activa el código «modo trucos», luego pulsa **Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ, Ⓢ**. Un sonido confirmará el código. Empieza el juego y activa la opción «Reduce» para reducir las criaturas del juego.
Muertes fáciles
 Activa el código «modo trucos», luego pulsa **Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ, Ⓢ**. Un sonido confirmará la correcta introducción del código.
NUCLEARSTRIKE **CJB**

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
Modo Recon - EACLEEYE
Misión fácil 1 - AVENGER
Cinco continuaciones - WARRIOR
Misión anterior - ANDREAS
Vidas ilimitadas - LAZARUS
Armas ilimitadas - GOPOSTAL
Volar más lejos - MPG
Munición, blindaje, combustible ilimitados - PACKISBACK
Movimientos más rápidos - WARPDRIVE
Ver secuencia Future Strike - COMMERCIAL
Nivel - Password
 1 - JUNGLEWAR
 2 - CUTTHROATS
 3 - COUNTDOWN
 3B - PLUTONIUM
 4 - SABREJET
 5 - ARMAGEDDON

0
ODT
Códigos de trucos
 Para el juego e introduce los

códigos siguientes:
 Energía al máximo - **←, →, ←, →, Ⓞ**
 Munición al máximo - **←, →, ↑, ↓, Ⓞ, Ⓞ**
 Maná al máximo - **←, →, ←, →, Ⓞ**
 Aumentar magia - **↓, Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ**
 Aumentar nivel de arma - **Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ, Ⓢ**
 Experiencia total - **Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓞ**
 Jugar como Sophia
 Pulsa **Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ** en el menú principal.
 Jugar como Karma
 Pulsa **Ⓜ, Ⓝ, Ⓢ, Ⓟ, Ⓠ, Ⓡ** en el menú principal.

P

PANDEMONIUM PLAY

Seleccionar nivel

Introduce BORNFREE como password.
Invencibilidad
 Introduce HARDBODY como password.
31 vidas
 Introduce VITAMINS como password.
Corazones extra de salud
 Introduce CORONARY como password.
Enemigos inmortales
 Introduce EVILDEAD como password.
Rotar pantalla
 Introduce TWISTEYE como password. Mantén pulsado **Ⓜ + Ⓝ** y pulsa **←** o **→** para rotar la pantalla. Pulsa **↓** para volver a normal.
Reiniciar sin salir
 Introduce INANDOUT como password. Esto permite salir a mitad del juego y volver a la pantalla de seleccionar nivel para seguir o reiniciar en otro nivel. Para volver a la pantalla principal, repite el proceso de salir en la pantalla seleccionar nivel.
Cuerpo alabeado
 Introduce THETHING como password. Mantén pulsado **Ⓜ + Ⓞ** para iterar por los diferentes tipos de cuerpo. Pulsa **Ⓜ + Ⓞ** para volver a normal.
Cambiar personajes
 Introduce BODYSWAP como password. Pulsa **Ⓜ** durante el juego para cambiar personajes.
Armas especiales
 Introduce OTTOFIRE como password. Accede a armas especiales que nunca se quedan sin energía.
Pantalla Pinball
 Introduce TOMMYBOY como password. Termina un nivel para obtener una pantalla de pinball. Nota: esto no puede combinarse con la pantalla extra.
Pantalla extra
 Introduce CASHDASH como password. Termina un nivel para obtener una pantalla extra.

Nota: esto no puede combinarse con la pantalla pinball.

PANDEMONIUM 2

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de password
31 vidas - IMMORTAL
Invencibilidad - NEVERDIE
Salud total - HORMONES
Seleccionar nivel - GETACCES
Armas - MAKMYDAY
Cámara alrededor - GONAHURL
Modo rápido- SKATBORD
Modo mutante- GENETICS
Texturas psicodélicas - ACIDDU-DE
Regenerar monstruos - JUST-KIDN

PEQUEÑOS GUERREROS

Todas las armas
Introduce Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ como password.
Munición ilimitada
Introduce Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ como password.
Invencibilidad
Introduce Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ como password.

PORSCHE CHALLENGE **PLAT**

Menú de trucos
Pulsa Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ en el menú principal. El sonido de una risa confirmará el código.
Intentos ilimitados
Rápidamente pulsa Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Test driver disponible
Rápidamente pulsa → + Ⓜ, ← + Ⓜ + Ⓜ en el menú principal. De nuevo, el sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Test drive black Porsche
Rápidamente pulsa → + Ⓜ, ← + Ⓜ + Ⓜ en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Vista de ojo de pez
Pulsa Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ en el menú principal.

Tune test driver
Pulsa ← + Ⓜ, → + Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ en el menú principal.

Coche de jugador saltarín
Pulsa Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ en el menú principal.

Todos los coches saltarines
Pulsa ↑ + Ⓜ, ↑ + Ⓜ, ↑ + Ⓜ, ↑ + Ⓜ, ↑ + Ⓜ, ↑ + Ⓜ, ↑ + Ⓜ, ↑ + Ⓜ en el menú principal.

Carrera loca
Rápidamente pulsa ↑, ←, → + Ⓜ en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Coche invisible
Pulsa Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ + Ⓜ en el menú principal.

Súper coche
Pulsa Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ en el menú principal.

Hiper coche
Rápidamente pulsa Ⓜ + Ⓜ, Ⓜ

+ Ⓜ, Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Modo espejo
Pulsa ← + Ⓜ, ↓ + Ⓜ, → + Ⓜ en el menú principal.

Pistas interactivas
Rápidamente pulsa ↓ + Ⓜ, ↑ + Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ en el menú principal. El sonido de una risa confirmará la correcta introducción del código.

Pistas largas
Rápidamente pulsa ↑ + Ⓜ, ↓ + Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ en el menú principal.

Voces altas
Rápidamente pulsa ↑, Ⓜ, ↑, Ⓜ en el menú principal.

PSYBADEK

Introduce los códigos siguientes como passwords
Invencibilidad - DONDAHAOS
Seleccionar nivel - GOANYW-HERE
Nueve vidas - DONTDIONME
Turbo Dek - DEKPOWERUP
Slow Dek - CLAPPEDOUT
Large Xako - INLILLIPUT
Tiny Xako - SIZOFANANT
Gravedad lunar - WALKONMON-ON
Modo inverso - TOPSYTURVY
Modo Wobble - JELLYJELLY
Modo Slippery - GREASEDDEK

R

R-TYPE DELTA

Restaurar potencia
Pulsa Ⓜ para detener el juego. Luego, mantén pulsado Ⓜ y pulsa ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + Ⓜ.

Power-up rojo
Recoge un Force Pod, luego pulsa Ⓜ para detener el juego. Luego mantén pulsado Ⓜ y pulsa ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + Ⓜ.

Power-up azul
Recoge un Force Pod, luego pulsa Ⓜ para detener el juego. Luego, mantén pulsado Ⓜ y pulsa ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + Ⓜ.

Power-up amarillo
Recoge un Force Pod, luego pulsa Ⓜ para detener el juego. Luego, mantén pulsado Ⓜ y pulsa ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + Ⓜ.

Seleccionar nivel
Usa las bombas más de 10.000 veces, o completa el juego en la dificultad Normal. Esto puede comprobarse mirando el menú «Notes». Aparecerá una opción «Stage Ⓜ» cuando hayas completado esto.

Créditos extra
Acumula más de tres horas de juego para aumentar el número de créditos a nueve.

Créditos ilimitados
Acumula más de seis horas de juego para desbloquear un modo «Free Play».

Blindaje especial

La Power Armour es lo mejor del juego. Puede conseguirse completando con éxito el juego en el nivel de dificultad «Normal» o superior, o jugando más de cien veces.

RAGE RACER **CLAS**

Dinero ilimitado
Completa el modo GP Normal (todas las clases) y dejar terminar los créditos. Guarda el juego en un nuevo slot. Juega en modo GP Extra, clase 1, y selecciona el único coche disponible. Selecciona la opción «Race Ⓜ» y pulsa Ⓜ durante la cuenta atrás antes de empezar la carrera. Selecciona la opción «Retire» para salir sin usar un intento. Entra en modo Normal GP de nuevo, y selecciona la clase 1 para dinero ilimitado.

Pistas inversas
Selecciona la opción «Race Ⓜ» y mantén pulsado Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ hasta que empieza la carrera. La pista será una imagen espejular de la pista seleccionada.

Vista de retrovisor
Para el juego y pulsa Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ + Ⓜ para quitar el retrovisor. Repite el código para restaurarlo.

RALLY CROSS 2

Introduce los códigos siguientes como tu nombre, pulsa Ⓜ para aceptar, luego selecciona single race.

Pista Rally Cross Oasis SISAO

Pista Rally Cross Jungle ELG-NUJ

Pista Little Woods FOSTER

Pista Frozen Trail NIVEK

Pista Dusty Road MIT

Pista Rock Creek KCIN

Pista Dry Humps CIRE

Pista Hillside BSIRHC

Baja gravedad AIRFILLED

Física del juego original RALLY CROSS LEADSHOT

Restaurar física del juego RALLY CROSS 2 MOONEY

Desactivar detección de colisiones INCORPOREAL

Pistas y coches nivel VETERAN PREVET

Pistas y coches nivel Pro PREPRO

Todas las pistas y coches PREALL

Más pistas; todas las dificultades y coches MOOBMOOB

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Diferentes personajes
George - SM14N
Lizzie - S4VRS
Myuku - NOT3T
Ralph - LVPVS
Alien - B1G4L

RAPID RACER
Introduce los códigos siguientes como tu nombre. «.» indica un espacio.

Desbloquear todas las naves _boa

Todos los coches son patos _qak

Desbloquear nave Hurricane hurr

Desbloquear el generador de pista fractal Frac

Desbloquear pistas de día _day

Desbloquear pistas de noche _nit

Desbloquear pistas espejo rrim

Ganar todas las carreras winr

bxtr - Porsche.

Carga un juego Rapid Racer guardado, comprobando que tienes un juego guardado de Porsche Challenge en tu tarjeta de memoria. Ahora escribe este nombre para desbloquearlo.

RE-LOADED

Munición extra

Para el juego y mantén pulsado Ⓜ + Ⓜ durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos mantén pulsados, y pulsa Ⓜ, ←, ←, ←, Ⓜ, ↓. Aparecerá una opción de recargar tu munición cuando pares el juego.

Restaurar salud

Para el juego y mantén pulsado Ⓜ + Ⓜ durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos mantén pulsados y pulsa ↓, →, ←, Ⓜ, →, ↓. Aparecerá una opción de restaurar la salud cuando pares el juego.

Saltar nivel

Para el juego y mantén pulsado Ⓜ + Ⓜ durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos mantén pulsados y pulsa ←, Ⓜ, Ⓜ, →, Ⓜ, Ⓜ, ↓.

Potenciar arma

Para el juego y mantén pulsado Ⓜ + Ⓜ durante unos diez segundos, hasta que el cursor rojo no pueda moverse con el D-pad. Manténlos mantén pulsados y pulsa ←, ↑, Ⓜ, Ⓜ. Aparecerá una opción de potenciar armas cuando pares el juego.

Jugar como Fwank

Resalta Mamma y pulsa Ⓜ, Ⓜ, ↓, ↓, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ, Ⓜ. Aparecerá un balón rojo sobre Sister Magpie para confirmar el código. Mueve el puntero hasta ella y podrás jugar con Fwank.

RESIDENT EVIL **PLA**

Cambiar vestuario

Termina el juego rescatando los otros dos personajes, y obtendrás la llave especial. Ahora ve a la habitación del gran espejo, pasadas las puertas dobles azules en la planta baja de la mansión. Explora ahí, y podrás usar la llave especial en un vestua-

rio, donde podrás cambiarte de ropa.

Reiniciar el juego

Para el juego, pulsa Ⓜ + Ⓜ. El juego se reiniciará y volverá al menú principal.

Lanzamisiles ilimitado

Termina el juego en menos de tres horas.

RESIDENT EVIL 2

Uniformes alternativos

Configura la dificultad del juego a normal y ve a la comisaría sin tomar nada. Habrá un nuevo zombie en el paso subterráneo. ¡Es Brad Vickers, el piloto de helicóptero de Resident Evil! Mátale, luego busca en su cuerpo la llave especial. Úsala en la habitación oscura para encontrar vestuario alternativo.

Lanzamisiles infinito

Termina el primer escenario en menos de tres horas con un grado A o B.

Sub Machine gun infinita

Termina el primer escenario en menos de dos horas y la Media con un grado A o B.

Gatling Gun infinita

Termina el primer escenario en menos de tres horas con un grado A.

Las tres

Termina el segundo escenario en menos de una hora y media con un grado A.

Apuntar automáticamente

Selecciona «Opciones» en el menú principal o pulsa Ⓜ durante el juego. Luego, ve a la pantalla «Key Config», selecciona «Type C», y luego selecciona «Exit». Debería activarse apuntar automáticamente. Mantén pulsado Ⓜ para que Leon o Claire se giren y apunta a cualquier zombie que vean, y pulsa Ⓜ mientras mantén pulsados Ⓜ para cambiar de objetivo.

Nota: tienes que mantener pulsado ↓ para apuntar a zombies arrastrándose y ↑ para apuntar a objetivos elevados.

Escenario Hunk

Completa el primer y segundo escenarios con un grado A. Podrás jugar el escenario Fourth Survivor.

Escenario Tofu

Termina el primer y segundo escenarios tres veces, siempre con grado A, obteniendo todos los demás secretos. La misión Tofu es igual que la de Hunks.

RIDGE RACER **PLA**

Coches extra

Destruye todas las naves durante el juego Galaga que aparece mientras se carga para obtener ocho coches más disponibles. La palabra «Perfect» aparecerá en la pantalla de Galaga para confirmar que todas las naves han sido destruidas.

Pistas extra

Termina las cuatro pistas en primer lugar para acceder a cuatro



pistas adicionales. Las nuevas pistas son versiones inversas de las originales.

Truco de la bandera

Mantén pulsado **↑** + **→** o **←** + **↓** y usa el D-pad y los botones de otro mando para girar y redimensionar la bandera. Pulsa **→** para una bandera transparente.

Coches y pistas giratorios

Mantén pulsado **↑** o **↓** durante las pantallas de selección de coche y niveles para rotarlos.

Correr en imagen especular de la pista

Desde la línea de salida, gira el coche tras llegar a 60 mph. Debes hacerlo antes de la primera curva en una pista extra, o antes de volver a la pista principal en una pista normal. Conduce a través del muro de ladrillos que aparece en la línea de salida, y conduce por la pista en dirección contraria.

Pilotar el coche Galaxian 13 (Lamborghini negro)

Termina primero en las primeras cuatro pistas. Juega la pista Time Trial de nuevo y consigue el Galaxian 13 terminando el primero. Si el Galaxian 13 pasa a tu coche en la primera vuelta, se detendrá a un lado y esperará que pases. Sin embargo, no lo hará en las vueltas siguientes. Debes completar la carrera sin golpear con nada.

RIDGE RACER REVOLUTION **PLAT**

Puntuación máxima en Galaga '88

Mantén pulsado **↑** + **→** + **←** + **↓** al arrancar la PlayStation. Si mantienes los botones mantén pulsados, obtendrás una puntuación perfecta en Galaga '88.

Coches pequeños

Usa el truco anterior para pasar Galaga '88 con la máxima puntuación. Podrás pilotar miniaturas de los coches, con un niño como comentarista.

Coches extra

Dispara a todas las naves en el juego Galaga '88 (no es preciso un marcador perfecto), para elegir entre ocho coches adicionales.

Coches secretos

Termina primero en cada pista (novice, advanced, y expert), luego vuelve a correr en cada pista en modo Time Trial. Tras pasar cada pista, el coche especial (Devil 13, Kid Car 13 o White Angel 0) de dicha pista estará disponible.

Pistas extra

Termina todas las pistas en primer lugar para pilotar una versión inversa de las pistas.

Terminar las pistas invertidas en primer lugar también activa el menú oculto «Scene».

Pistas inversas

Empieza la carrera, luego inmediatamente gira y conduce hacia el muro de la línea de salida

a toda velocidad. Aparecerá una pista inversa tras pasar a través del muro.

Conmutar retrovisor

Conduciendo con la vista interior, pulsa **→** para detener el juego. Mantén pulsado **←** + **↑** o **↓** para que aparezca y desaparezca el retrovisor.

Acercar y alejar

Conduciendo con la vista exterior, pulsa **→** para detener el juego. Mantén pulsado **←** + **↑** o **↓** para acercarse o alejarse. Pulsa **←** + **↑** para volver a la vista normal.

Zona de giro

Resalta la opción «**→**» en la pantalla de título. Mantén pulsado **←** + **↓** y pulsa **→** para seleccionar las opciones del juego. Resalta la opción «**→**» en el menú mientras sigues mantén pulsado **←** + **↓**. Pulsa **→**, y mantén pulsado los tres botones para empezar la carrera. Mantén los botones pulsados hasta que la carrera esté a punto de empezar. La frase «Spinning-Zone» aparecerá para confirmar el código. Completa giros de 360 grados o más en las curvas más cerradas. Cada giro se puntuará de 0 a 100, y tu puntuación final aparecerá en la repetición.

Finales

El juego tiene doce finales según en qué corras por las pistas. Corriendo en el orden Advanced, Expert, Novice tiene un final distinto que si lo haces al revés.

Controlar el foco

Mantén pulsado **↑** + **→** y usa el D-pad para mover el foco en la pantalla de título. Pulsa **→** para redimensionar el foco.

Alterar aspecto de pista y coche

Pulsa **↑**, **↓**, **→** o **←** en el menú de selección de coche y en el de carrerapara alterar el aspecto de coches y pistas. Pulsa **→** o **←** en el menú de selección de coche para cambiar la dirección hacia donde miran los neumáticos.

RIDGE RACER TYPE 4

Activar Pac-coche secreto

Para acceder al coche Pac Man oculto activa los 320 coches. El Pac-coche aparecerá en tu garaje, junto con una melodía extra, llamada ¡Eat 'em up!

ROLLCAGE

Pistas en dificultad fácil

Introduce EEFNIEBA como password, selecciona la dificultad «Easy», y empieza el juego.

Pistas en dificultad hard

Introduce EEFFHMBC como password, selecciona la dificultad «Hard», y empieza el juego.

Todas las pistas en dificultad expert

Introduce HEMPCMDDD como password, selecciona la dificultad

«Expert», y empieza el juego.

Pistas en dificultad expert, coches extra, mega time trial, modo espejo, todos los modos deathmatch

Introduce HHMPNEED como password.

Claxon

Introduce AIRHORNS como password, luego pulsa **→** durante el juego.

Puntuaciones máximas del equipo de desarrollo

Introduce BESTLAPS como password para ver los mejores tiempos del equipo de desarrollo.

Modo trucos

Introduce MAXCHEAT como password. Ignora el mensaje de password no válido. Estarán disponibles todos los torneos, el modo espejo, time trials extra, y más opciones.

S

S.C.A.R.S

Introduce los códigos siguientes como passwords

Coche Leopard - RUNNER

Coche Panther - MYSTE

Coche Scorpion - DESERT

Coche Cobra - RATTLE

Todos los coches y copas - ALLVID

Modo Master - XPERTS

Crystal Cup - GLASSX

Diamond Cups - ROCKYY

Zenith Cup - ZDPEAK

SM CITY 2000

1.000.000 de dólares (en juego 2D)

Selecciona Información de ciudad, Presupuesto en el menú.

En la pantalla de Presupuesto, mantén pulsado **↑** y pulsa **→**,

←, **→**, **↓**. Suelta **↑** y mantén pulsado **↑**. Pulsa **→**, **←**,

→. Suelta **↑** y mantén pulsado **↑**. Pulsa **→**, **←**,

→. Suelta **↑** y pulsa **→**.

Pulsa **→**, **←**, **→**. Suelta **↑**.

El sonido de un aplauso confirmará la correcta introducción del código. Nota: Este código sólo puede activarse una vez por juego.

Bonos al 0% de interés (en juego 2D)

Selecciona Información de ciudad, Presupuesto en el menú.

En la pantalla de presupuesto, mantén pulsado **←** y pulsa **→**,

→, **→**, **→**, **→**, **→**, **→**.

La mayoría de herramientas disponibles gratis (en juego 2D)

Selecciona y cancela la herramienta árbol con el cursor de flecha normal. Ve a la barra de estado. Pulsa **↑**, **↓**, **←**, **↑**,

← mientras mantienes el cursor dentro del área de la barra de estado.

Máximo de bomberos, policía y militar (en juego 2D)

Selecciona y cancela la herramienta informe con el cursor normal de flecha. Ve a la barra

de estado. Pulsa **←**, **→**, **←**, **→**,

←, **→** mientras mantienes el cursor dentro del área de la barra de estado. Utiliza cualquiera de las herramientas de informe (fuego, policía, militar) para obtener el máximo número disponible, al margen del número de estaciones que tengas.

Cabina de helicóptero (en juego 3D)

Pulsa **→**, **→**, **→**, **→**, **→**, **→**.

Desactiva la cabina pulsando **→**, **→**, **→**, **→**, **→**, **→**.

Noche (en juego 3D)

Pulsa **↓**, **↑**, **↓**, **↑**, **↓**, **↑**, **↓**,

↓, **↑**, **↓**, **↑**, **↓**, **↑**, **↓**,

↓, **↑**, **↓**.

Fundido en negro (en juego 3D)

Pulsa **↓** seis veces, **→**, **→**. Para

detener el fundido, pulsa **←** seis veces, **→**, **→**. Para volver a

la vista normal, pulsa **→** seis veces, **→**, **→**.

Mapa de ciudad traslúcido (en juego 3D)

Pulsa **→**, **→**, **→**, **→**, **→**, **→**,

→. Aparecerá un mapa de la ciudad traslúcido HUD con un indicador de posición. Para volver a la vista normal, pulsa **→**,

→, **→**, **→**, **→**, **→**, **→**.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

Modo vuelo (en juego 3D)

Pulsa **→**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**,

→, **←**. Puedes volar alrededor de la ciudad sin limitarte a las carreteras.

desaparecen las líneas negras en la parte superior e inferior de la pantalla.

Cervantes: Pulsa B.

Hwang: Pulsa A.

Li Long: Pulsa A, B repetidamente para insistir.

Mitsurugi: Vence a Tanegashima pulsando **←** o **→** para evitar el proyectil. Luego corre hacia adelante y ataca con B antes de que recargue.

Rock: Pulsa B.

Seung Mina: Rápidamente pulsa **↓**, **↑** para esquivar.

Siegfried: Pulsa B.

Sophitia: Mueve a la **→**.

Taki: Pulsa C para protegerte del ataque de Soul Edge.

Voldo: Rápidamente pulsa **↑**, **↓** repetidamente hasta vencer a Soul Edge.

SOUTH PARK

Introduce ZBOBBYBIRD como password para activar todos los trucos.

Modo multijugador

Entra estos passwords para conseguir los siguientes personajes.

- Ylovmachine - CHEF
- Bcheckataco - WENDY
- Sraft - TERENCE
- Pphaert - PHILIP
- Jhawking - JED
- Acheatingsbad - Mr MAKAY
- Delvislives - OFFICER BARBRADY
- Goutrange - BIG GAY AL
- Mslapupmeal - STARVIN MARVIN
- Vdorothysfriend - Mr GARRISON
- Efishnchips - PIP
- Qstaringfrog - JIMBO
- Hkickme - IKE
- Kallwoman - Mrs CARTMAN
- Goodsocience - MEPHISTO
- Tmajestic - ALIEN VISITOR

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Todos los códigos deben ser activados pausando el juego (pulsando Start), luego mantén pulsado **↑** o **↓**, mientras introduces las combinaciones. Si el código se ha introducido correctamente la nueva habilidad se hará evidente cuando quites la pausa del juego.

Rellenar salud

↓, **←**, **↑**, **←**, **↑**.

Aumentar el anillo de salud al siguiente nivel

→, **←**, **↑**, **↓**

Herir Raziel **←**, **←**, **↑**, **↓**, **↓**.

Rellenar glifo/magia

→, **→**, **←**, **→**, **↓**.

Rellenar el glifometro al máximo

→, **→**, **↓**, **→**, **↑**, **←**.

Activar habilidad «pasar a través de barreras»

↓, **←**, **←**, **←**, **↑**.

Activar habilidad «Soul reaver»

↓,

Acumula un total de noventa y seis horas de juego en opciones.

STREET FIGHTER COLLECTION Luchar como Cammy (Street fighter Alpha 2 Gold)

Selecciona a M. Bison en modo arcade y completa el juego primero con una puntuación superior a 50.000. Introduce CAM como iniciales en la pantalla de puntuaciones. Selecciona el modo versus, resalta M. Bison, y pulsa **[F2]** tres veces.

Final especial de Cammy (Street fighter Alpha 2 Gold)

Selecciona el modo versus y acumula un total de más de 99 victorias para ambos jugadores. Luego, completa el modo arcade sin perder ni un round. La imagen de Cammy aparecerá en la última parte de la secuencia final.

Luchar como Evil Ryu (Street fighter Alpha 2 Gold)

Resalta Ryu en la pantalla de selección de personaje en modo arcade y pulsa **[F2]** tres veces.

Luchar como Special Sakura

Resalta Sakura en la pantalla de selección de personaje y pulsa **[F2]** cinco veces.

Luchar como Super Akuma

Resalta Akuma en la pantalla de selección de personaje y pulsa **[F2]** cinco veces.

Luchar como personajes de la versión clásica (Street fighter Alpha 2 Gold)

Resalta Ryu, Ken, M. Bison, Sagat, Dhalsim, o Zangief y pulsa **[F2]**. Para Chun Li, resalta su personaje y pulsa **[F2]** dos veces.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

Modo versus Deluxe

Completa con éxito los tres modos arcade (guardando tras cada vez), para desbloquear un nuevo modo «Deluxe Versus» en el menú principal. Este modo permite un juego versus de dos jugadores con cualquier personaje de cualquier versión del juego contra cualquier otro personaje. Ejemplo: Ryu de World Warrior contra Ken de la Turbo edition

Una CPU más fuerte

Completa con éxito el juego sin usar continuaciones en cualquier nivel de dificultad. aparecerá un nuevo combate CPU, en el que los oponentes son más fuertes que antes.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA Luchadores Ocultos

Resalta la opción «Practice Mode» en el menú principal. Pulsa **[F2]**, **[↑]**, **[→]**, **[↓]**, **[→]**, la frase

«Here Comes A New Challenger» aparecerá en la parte inferior de la pantalla para confirmar el código. Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta y Gamma ahora pueden seleccionarse.

Mini-juego de STREET FIGHTER 2

Resalta la opción «practice» en la pantalla de selección de modo y pulsa **[F2]**. Luego, pulsa **[↑]**, **[↑]**, **[→]**, **[↑]**, **[→]**. Un mensaje aparecerá para confirmar el código. Selecciona la opción «Extra» en modo practice para jugar el juego extra de STREET FIGHTER 2.

Arma extra Cracker Jack

Selecciona Cracker Jack en la pantalla de selección de personaje, inmediatamente mantén pulsado **[↑]** + **[C]** + **[C]** + **[E]** + **[E]** hasta que empiece el combate. Cracker Jack tendrá un bate durante la lucha.

STREET RACER

Silver cup

Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra TRAFIK como password para acceder la Silver cup.

Gold cup

Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra NEJATI como password para acceder la Gold cup.

Platinum cup

Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra DOUGAL como password para acceder la Platinum cup.

Piloto secreto, nivel oculto, opciones avanzadas:

Entra en la pantalla de opciones y resalta la opción cup password. Entra TURGAY como password. Serán accesibles un piloto secreto (Rabbit), un nivel y opciones avanzadas.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Jugar como Akuma

Para el jugador uno, resalta Morrigan, mantén pulsado **[F2]**, y pulsa **[↓]**, **[↓]**, **[←]**, **[←]**, **[←]**, **[C]**. Para el jugador dos, resalta Felicia, mantén pulsado **[F2]** e introduce **[↓]**, **[↓]**, **[→]**, **[→]**, **[→]**, **[C]**. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Anita

Para el jugador uno, resalta Morrigan, mantén pulsado **[F2]**, mueve el cursor dos **[C]**s a la **[↑]** y pulsa **[C]**. Para el jugador dos, resalta Felicia, mantén pulsado **[F2]**, mueve el cursor un **[C]** a la izquierda, y pulsa **[C]**. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Hsien-Ko's sister

Para el jugador uno, resalta Morrigan, mantén pulsado **[F2]**, mueve el cursor un **[C]** a la **[↑]** y pulsa **[C]**. Para el jugador dos,

resalta Felicia, mantén pulsado **[F2]**, mueve el cursor dos **[C]**s a la izquierda, y pulsa **[C]**. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Dan

Para el jugador uno, resalta Morrigan, mantén pulsado **[F2]**, y pulsa **[←]**, **[←]**, **[←]**, **[↓]**, **[↓]**, **[↓]**, **[C]**. Para el jugador dos, resalta Felicia, mantén pulsado **[F2]**, y pulsa **[→]**, **[→]**, **[→]**, **[↓]**, **[↓]**, **[↓]**, **[C]**. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Jugar como Devilot

Resalta Morrigan, mantén pulsado **[F2]**, y pulsa **[←]**, **[←]**, **[←]**, **[↓]**, **[↓]**. Espera hasta que el timer llegue a diez segundos, luego pulsa **[C]**. Para el jugador dos, resalta Felicia, mantén pulsado **[F2]**, y pulsa **[→]**, **[→]**, **[→]**, **[↓]**, **[↓]**, **[↓]**. Espera hasta que el timer llegue a diez segundos, luego pulsa **[C]**. Este código es válido en todos los modos excepto en modo Street Puzzle.

Para acceder al talismán de Hsien-Ko

Resalta Morrigan, mantén pulsado **[F2]**, resalta Hsien-Ko y pulsa **[C]**.

SYPHON FILTER

Todas las armas y munición infinita

Accede al menú de armas y mantén pulsado

[F2] **[E]** **[E]** **[C]** **[C]** **[C]**.

Seleccionar nivel

Ve al menú de opciones.

Selecciona la opción «Select mission» y mantén pulsado

[E] **[E]** **[C]** **[C]** **[C]**.

Super munición

Pausa el juego y selecciona

«objetivos». Ahora mantén pulsado

[→] **[→]** **[→]** **[C]** **[C]**.

Ahora deberías oír «entendido»

Ver todas las películas

Dirígete al cine en el primer

nivel. Ahora pausa el juego,

dirígete a las opciones de sonido,

ahora mantén pulsado

[E] **[E]** **[C]** **[C]** **[C]**. Si el truco es aceptado

deberías oír «lo tengo».

Modo difícil

En la pantalla inicial, mantén

pulsado **[E]** **[E]** **[C]** **[C]** **[C]**.

Deberías oír «maldición». Ahora

si te diriges al menú de selección

de dificultad habrá aparecido un

nuevo nivel.

T

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

Modo truco en pantalla de Mapa

Pulsa **[E]**, **[A]**, **[E]**, **[A]**, **[C]**, **[↓]**, **[C]** en la pantalla de mapa.

Menú seleccionar Nivel/Jeje

Activa el truco anterior. Luego, pulsa **[E]**, **[A]**, **[E]**, **[A]**, **[C]**, **[↓]**, **[C]**, **[↑]**, **[→]**, **[←]**, **[↓]**, **[↑]**, **[E]** en la pantalla de mapa.

menú seleccionar historia/ estilo

Activa el primer código. Luego, pulsa **[E]**, **[A]**, **[E]**, **[A]**, **[C]**, **[C]**, **[↓]**, **[A]**, **[↑]**, **[←]**, **[→]**, **[↓]**, **[↑]**, **[E]** en la pantalla de mapa.

Secuencia de Créditos

Activa el primer código. Luego, pulsa **[E]**, **[A]**, **[E]**, **[A]**, **[↓]**, **[C]**, **[C]**, **[A]**, **[↑]**, **[←]**, **[→]**, **[↑]**, **[E]** en la pantalla de mapa.

Modo de trucos

Pulsa **[E]**, **[A]**, **[E]**, **[A]**, **[C]**, **[C]**, **[E]**, **[C]**.

Ahora pulsa **[E]**, **[A]**, **[E]**, **[←]**, **[→]**,

luego uno de los siguientes

botones durante el juego:

Todos los estilos - **[A]**

Chi - **[C]**

Salud - **[C]**

Invencibilidad - **[E]**

Sigilo - **[E]**

Enemigos grandes - **[↑]**

Enemigos pequeños - **[↓]**

Los enemigos chorrean sangre - **[→]**

Vidas ilimitadas - **[E]**

Modo depuración

Empieza el juego y completa un

nivel. Luego pulsa **[E]** + **[E]** + **[E]**

+ **[E]** + **[E]** en la pantalla de

mapa.

Activar mapa

Pulsa **[E]** + **[E]** mientras T'ai Fu anda entre niveles. Ahora puedes explorar cualquier parte del mapa. Pulsa **[C]** para jugar en el área seleccionada.

Batalla final con el jefe

Activa el código anterior. Pulsa

[C] mientras exploras el mapa

para avanzar al jefe final con

todos los estilos.

TARZAN

Para conseguir vidas extras utiliza

este truco.

Repite los niveles sencillos una

y otra vez hasta que te canses

de conseguir vidas. Luego dirígete

al nivel en el cual te has

quedado encallado y entrarás con

todas las vidas.

TEKKEN PLUS

Galaga con dos naves

Mantén pulsado **[A]** + **[C]** + **[↑]** +

[E] en el mando dos para una

segunda nave durante la carga

del juego. Pulsa **[F2]** para reiniciar.

Si reinicias el último escenario

vuelves al escenario uno.

Galaga extendido

Liquidada al menos cuarenta

naves alienígenas durante la

primera oleada de Galaga. Luego,

pulsa **[F2]** cuando aparece la

frase «Number Of Hits». Jugarás

la siguiente oleada de Galaga en

lugar de proseguir hacia Tekken.

Luchar como Devil Kayzua

Pasa los ocho escenarios de

Galaga para hacerte con Devil

Kazuya en modo un jugador. No

se pueden usar trucos. Tras

empezar Tekken, resalta Kazuya

en modo arcade y selecciónalo con

[F2]. No es más que un Kazuya

en color púrpura, pero tiene

buen aspecto.

TEKKEN 2 PLUS

Luchar como Sub-jefes

Completa el juego con cada

personaje.

Luchar como Roger o Alex

Llega hasta el tercer estadio en

modo un jugador y vence a tu

oponente con poca energía. La

voz dirá «Great». La siguiente

fase será en la playa con Roger

o Alex. Completa el juego para

que sean personajes selecciona-

bles. El modo más fácil de

conseguirlo es con dificultad

fácil, y el contador de luchas a

uno. **Grandes cabezas y manos**

Activa todos los personajes,

luego mantén pulsado **[F2]** mien-

tras eliges tu jugador. Mantén

pulsado el botón hasta que

empiece la lucha. Mantén

pulsado **[F2]** al cambiar de round

para aumentar el tamaño de

nuevo. **Kazuya vestido de púrpura**

Termina completamente el

juego capturando todos los

personajes, luego selecciona

Kazuya con **[F2]**.

Vista alambre

Una vez hayas activado todos

los personajes ocultos, mantén

pulsado **[E]** y **[E]** en la pantalla

de menú principal. Ahora entra

en cualquier modo, pulsando

aún los botones. Cuando

empieces verás el personaje en

vista alambre.

Vista alambre II

Mantén pulsado **[E]** y **[E]** en el

segundo mando en la pantalla

de menú, y entra en modo

práctica. Manténlos pulsados y

cuando empieces verás la versión

en alambre de tu oponente.

Modo cielo

Activa todos los personajes

ocultos y mantén pulsado **[F2]** +

[↑] cuando elijas tu personaje.

Mantén pulsado esos botones

hasta empezar el round. El

sonido de un puñetazo confirmará

la correcta introducción del

código. Usa un uppercut en un

barrido para enviar a tu oponente

hacia el cielo.

TEKKEN 3

Luchar como Panda

Resalta Kuma en la pantalla

de selección de personaje y pulsa

[E] o **[C]**.

Luchar como Tiger

Completa con éxito el juego

con dieciocho personajes.

Luego, resalta Eddy en la

pantalla de selección de

personaje y pulsa **[F2]**.

Luchar como Doctor Boskonovitch

Completa el modo Tekken Force

cuatro veces. Vence al Doctor

Boskonovitch cuando aparece

para tenerlo disponible en la

pantalla de selección de

personaje en modo arcade.

Luchar como Gon

Completa el modo arcade con

Doctor Boskonovitch. Luego

selecciona el modo arcade y



pulsa el D-pad fuera de la pantalla de selección de personaje. Alternativamente, vence a Gon en modo «Ball» o juega en modo supervivencia o fuerza hasta que te pida las iniciales, y escribe GON.

Mini-juego pelota de playa
Mira los finales de los diez personajes básicos para activar la opción «Ball Mode».

Modo Theatre

Activa cada personaje, incluyendo a Panda, Tiger, Doctor Boskonovitch, y Gon, y mira sus finales. Las opciones «Disc» y «Sound» en «Theatre Mode» estarán ahora disponibles.

Grabar o repetir combo

Entra en modo practice y selecciona la opción «Freestyle». Pulsa **□ + ○ + △ + ▢ + ○** en la pantalla de opciones freestyle. Luego pulsa **↓ + ▢** para grabar o repetir un combo.

Vestuario alternativo

Juega como el personaje deseado el número indicado de veces. Luego, resalta ese luchador en la pantalla de selección de personaje y pulsa **▢**.

Xiaoyu - 50 veces

Jin - 50 veces

Anna - 25 veces

Gunjack - 10 veces

TEST DRIVE 5

Activar todos los modos de juego

Introduce VRSIX como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones, y guarda la configuración del juego. Ahora serán seleccionables los modos Cop Chase y otros.

Todas las pistas

Introduce NTHREE y MTHREE como nombres en la pantalla de máximas puntuaciones.

Todos los coches

Introduce RONE y NOLIFE como nombres en la pantalla de máximas puntuaciones. Ahora serán seleccionables todos los coches, incluyendo el Pitbull Special, Chris's Beast y el All Mighty Maui.

Modo Super arcade

Introduce SPURT como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones.

Secuencia musical Extra

Introduce AUXYRAY como nombre en la pantalla de máximas puntuaciones. Luego selecciona la opción «Fear Factory Video» en el menú principal.

Sin coches de CPU durante la copa

Completa la primera carrera de cualquier torneo excepto Ultimate. Guarda el juego y reinicia la PlayStation. Carga el juego anterior, selecciona «Full Race» y «Time Trials». Selecciona un coche y completa la carrera time trial. Sal del modo time trial y selecciona «Continue Race» sin cargar el juego guardado previamente.

Selecciona «Next Cup Race» para empezar con el coche usado durante los time trials sin coches de la CPU.

Lluvia de interrogantes

Selecciona Washington D.C. y empieza una carrera. Gira o conduce en sentido inverso más allá de la línea de salida para que empiece una lluvia de signos de interrogación.

TEST DRIVE OFF ROAD 2

Todos los coches y pistas

Mantén pulsado **▢** y pulsa **□, ←, ○, →, △, ▢, □** en la pantalla principal.

Autobús escolar

Selecciona el modo «Single Race» o «World Tour». Luego, mantén pulsado **▢** y pulsa **□, ↑, △, ↓, ▢, ○, △** en la pantalla de selección de transmisión.

Camión de helados

Selecciona el modo «Single Race» o «World Tour». Mantén pulsado **▢** y pulsa **□, ○, △, ↓, ▢, △, □** en la pantalla de selección de transmisión.

Camión viuda negra

Selecciona el modo «Single race» o «World Tour». Luego, mantén pulsado **▢** y pulsa **□, △, ↓, ▢, ↑, △, □** en la pantalla de selección de transmisión.

THEME HOSPITAL

Nivel - Password

- 1 - **○, ○, △, ○, ○, ○, ○, ○**
- 2 - **○, ○, ○, △, △, △, ○, ○**
- 3 - **○, ○, ○, △, ○, ○, △, △**
- 4 - **○, △, ○, ○, ○, ○, △, ○**
- 5 - **○, ○, △, ○, ○, ○, △, ○**
- 6 - **○, △, ○, ○, ○, ○, ○, ○**
- 7 - **○, △, △, ○, ○, ○, △, ○**
- 8 - **○, △, ○, ○, △, ○, ○, ○**
- 9 - **△, ○, ○, △, △, ○, △, ○**
- 10 - **○, ○, ○, △, ○, ○, ○, ○**
- 11 - **○, ○, ○, ○, △, ○, ○, ○**
- 12 - **○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○**

THEME PARK

Todas las atracciones

Introduce BOVINE como alias. **Dinero**
Introduce BOVINE como alias. Pulsa **○ + ○ + ○** durante el juego. Este código puede repetirse varias veces.
Super parque
Introduce BUD como alias. Luego, pulsa **○** en la pantalla de selección de parque. Tras empezar el juego, se pueden cargar las máximas tarifas por las concesiones, juegos y entradas al parque.

TIME CRISIS PLAT

Modo fácil

En la pantalla donde puedes seleccionar el modo Arcade o Time Trial, dispara a la pantalla para acceder al modo fácil. Ahora empezarás con cinco vidas.

TOCA TOURING CARS PLAT

Modo de trucos

Introduce uno de los siguientes nombres de jugador para activar la correspondiente función. Tiff Needell dirá «Cheat mode enabled» para confirmar el código.

Desactivar detección de colisiones - CMNOHITS

Mejor tracción - FLEX

Colores de fondo Disco - MDISCO

Todas las pistas activas - HAMMO

Vista helicóptero - CMCOPTER

Fondo de cielo estrellado - CMSTARS

Coches extra - CMGARAGE

Todos los coches activados - GONGOGO

Disparar a otros coches - TANK

Modo kart - CMCHUN

Coches agresivos - CMMAYHEM

Grandes manos al volante - CMHANDY

Baja gravedad - CMLOGRAV

Lluvia hacia arriba - CMRAINUP

Lluvia de perros y gatos - CMCATDOG

Modo rápido - XBOOSTME

Vista de cámara - CMFOLLOW

Vista tipo Micro Machines - CMMICRO

Vista boca abajo - CMUPSIDE

TOCA TOURING CARS 2

Introduce estos códigos como nombre de jugador en modo un jugador.

Todos los coches - MECHANIC

Todas las pistas - BIGLEY

Pista extra - TECHLOCK

Modo Micro Machines - MINICAR

Daños rápidos - DUBBED

Barreras acolchadas - ADDED

Colisiones con rebote - BCASTLE

Cuarenta vueltas - LONGLONG

Desactivar descalificación en campeonato - PUNCHY

Modo batalla - BANGBANG

Modo Turbo - FASTBOY

Pistas más elevadas - ELASTIC

Circuito Oulton Park Island - DINKYBIT

Pilotar Ford Mondeo - CMFORD

Baja gravedad - LUNAR

Fondo nublado - TRIPPY

Efectos especiales - CODENAME

Coche invisible excepto ruedas - JUSTFEET

TOMB RAIDER PLAT

Todas las armas y munición

Durante el juego, pulsa **▢** para entrar en la pantalla de inventario. Pulsa **□, △, ○, △, ○, △, ○, △**.

Saltar nivel

Durante el juego, pulsa **▢** para

entrar en la pantalla de inventario. Pulsa **□, △, ○, △, ○, △, ○, △**. Ahora pulsa select para saltar el nivel donde estás.

TOMB RAIDER II PLAT

Saltar nivel

Durante el juego anda lateralmente izquierda, **→**, izquierda, adelante, atrás. Suelta **○**, gira tres veces, y realiza un salto largo con voltereta en el aire.

Todas las armas

Durante el juego anda lateralmente izquierda, **→**, izquierda, atrás, adelante. Suelta **○**, gira tres veces, y realiza un salto atrás con voltereta.

Explosionar a Lara

Durante el juego anda lateralmente a la izquierda, **→**, izquierda, adelante, atrás, gira tres veces, y realiza un salto atrás con voltereta.

TOMB RAIDER III

Todos los secretos y llaves

Mientras juegas pulsa **○x5, □, ○x3, △, ○, □, ○x2, □, ○x2, □, ○x2**.

Todas las armas, botiquines, bengalas y cristales de guardar

Mientras juegas pulsa **○, ○x2, ○x4, △, ○, ○x2, □, ○x2, ○x2, □, ○x2, □**.

Encontrar la llave en la mansión de Lara

Para encontrar la llave de la pista de carreras primero debes encerrar al mayordomo en el congelador. Luego ve a la habitación de Lara y recoge las bengalas en la sala adyacente a la cama.

Luego baja al vestíbulo, ve al ático y enciende una bengala. Busca la caja verde o azul y empújala dos veces. Sal del ático y ve a la biblioteca sobre las escaleras. En la estantería del muro de la **→** hay un libro que debes empujar.

Una vez hecho esto el fuego del hogar se apagará. Ve a la chimenea y gira a la izquierda para escalar el muro hasta un paso secreto y síguelo hasta una habitación.

En la habitación, sube a la repisa y empuja la caja del ático hacia la izquierda. Luego ve al otro extremo de la repisa, enciende una bengala y activa el interruptor del muro. Mientras se ve la escena de la puerta que se abre pulsa **○** para girar y corre hacia la puerta bajo las escaleras.

Una vez abajo busca otra caja verde y tira de ella una vez y hacia la **→** otra vez. Sube encima para alcanzar el paso secreto e ir al agua. Bucea alrededor del tanque hasta el otro lado pero mantente cerca del cristal y encontrarás la llave en el agua.

Saltar nivel

Mientras juegas pulsa **○, ○, ○x2, □, ○, ○, ○, ○, ○x4, □, ○, ○x4, □**.

Llave de la pista de carreras

Para obtener la llave de la pista pulsa **○, ○x3, □, ○x6, □, ○x5, □, ○x2** mientras juegas en la mansión de Lara.

Habitación secreta en la mansión de Lara

Cuando entras en la mansión ve a la piscina. tras el trampolín hay un interruptor. Púlsalo para abrir una puerta en el vestíbulo con un interruptor detrás. Activa el interruptor y rápidamente gira y esprinta hacia la habitación al otro lado del vestíbulo. Dentro encontrarás algunos de los artefactos que Lara ha recogido en sus aventuras.

TOMMI MAKKINEN RALLY

Introduce los códigos siguientes como tu nombre, luego selecciona la opción Trucos desde el menú principal.

Pilotar un autobús - STRANGE

Pilotar un Peugeot - PEUGEOT

Carreras espejo - MIRROR

Más dinero (_ indica un espacio) - _MONEY_

El mando Dual Shock siempre vibra - THRILLS

Modo Rally Jeunes - FFSA

TWISTED METAL 2 PLAT

Jugar como Sweet Tooth

Pulsa **↑, ○, ○, →** en la pantalla de selección de vehículo. El sonido de una explosión confirmará la correcta introducción del código. El nivel password no será accesible con este código.

Jugar como Minion

Pulsa **○, ↑, ↓, ←** en la pantalla de selección de vehículo. El nivel password no será accesible con este código.

Homing napalm

Acumula al menos dos napalms. Dispara un napalm, mantén el botón mantén pulsado, y pulsa **↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →**. Aparecerá Extra napalms en tu inventario para confirmar el código. Todos los napalms recogidos actuarán como napalms guiados al dispararlos.

Vida eterna

Mantén pulsado **○ + ○** y rápidamente pulsa **↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑** durante el juego. Un sonido y un mensaje confirmarán la correcta introducción del código.

Armas ilimitadas

Mantén pulsado **○ + ○** y rápidamente pulsa **↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑** durante el juego. Un sonido y un mensaje confirmarán la correcta introducción del código.

Armas potenciadas

Mantén pulsado **○** y rápidamente pulsa **↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑** durante el juego en



Metal Gear Solid

ES LA HORA DE QUE TE AYUDEMOS CON OTRO DE LOS MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION, Y ES QUE ESTA CONSOLA TIENE MUCHAS, MUCHAS OBRAS MAESTRAS, TANTO EN LOS DEPORTES COMO EN LA ACCIÓN

S Un juego al que le han puesto un diez es siempre uno de esos juegos que merecen la atención de todos. Aunque lo tuyo sean las carreras de coches, los deportes de contacto o el macramé, si juegas a Metal Gear Solid te acabará gustando.

En esta guía hemos incluido aquellos puntos más conflictivos, en los que la gente siempre se queda más encallada, pero esta vez por partida doble porque hemos incluido también los momentos más complicados de resolver en la expansión de METAL GEAR SOLID, las MISIONES ESPECIALES.

LOS BUENOS

A medida que avances en el juego, observarás que debes contactar con distintas personas en diferentes frecuencias. A fin de acelerar un poco el juego, te presentamos una lista de todos los códigos de contacto de los personajes.

Deep Throat	140.48
Master Miller	141.80
Mei Ling (Guardar juego)	140.96
Meryl Silverburgh	???..??
Naomi Hunter	140.85
Nastasha Romanenko	141.52
Roy Campbell	140.85

Observa que aquí no aparece la frecuencia de Meryl. Para averiguarla, fijate en la pantalla que hay en la parte inferior derecha de la carátula posterior de la caja de tu *Metal Gear Solid*.

¡HAY TANTO QUE ELEGIR!

En *Metal Gear Solid* hay tantas cosas que puedes recoger y utilizar, que resulta difícil no rezagarse. Así pues, para que tengas una referencia rápida, te presentamos una lista completa:

Pañuelo para la cabeza

Si terminas el juego y rescatas a Meryl, lo recibirás. En él va cosida la palabra «Limitless». Cuando te lo pongas, tendrás munición infinita para tus armas.

Armadura corporal

Se encuentra en la sala de vapor de los Altos Hornos; la Armadura corporal resulta útil puesto que reduce los daños que te inflijan mientras la llevas.

Cámara

Te permite tomar fotografías que pueden almacenarse en tu tarjeta de memo-



ria. Puede encontrarse en la habitación contigua a Revolver Ocelot, pero ten en cuenta que no sirve para nada.

Caja de cartón A <Al Helipuerto>

Es sorprendente lo prácticas que resultan estas cajas. Su utilidad consiste en que te permiten usar los tres camiones de reparto del juego como atajos. Entra en la parte posterior del camión, usa la caja y sólo debes esperar. La primera caja se halla en la habitación de arriba a la izquierda, en el Hangar de tanques.



Caja de cartón B <Al Edificio de Almacenamiento de Armas Nucleares>

Sirve para lo mismo que la Caja A. Se encuentra en la Planta B1, en la casa dos, la gran sala de oficinas, en la oficina de arriba a la izquierda.

Caja de cartón C <Al Campo de nieve>

Sirve para lo mismo que la Caja A. Recógela en la sala de abajo a la izquierda, en el Campo de

LEALES COMPAÑEROS



Aunque el juego consiste en camuflaje, hay unas cuantas armas en *Metal Gear Solid* que puedes utilizar.

C4

Pequeños explosivos, útiles para el derribo de paredes. Están en distintos lugares a lo largo de todo el juego.

Granadas de interferencia

Provocan un campo electromagnético que desactiva los componentes electrónicos que se encuentran en la zona. Suele utilizarse contra cámaras.

Claymore

Minas de proximidad que recoges avanzando a rastras sobre ellas. Explorarán cuando cualquier cosa, incluso tú mismo, entra dentro de su campo.

Fa-Mas

Lo más parecido a una metralleta del juego. Se trata de un rifle de asalto de fuego rápido y resulta muy eficaz cuan-

do estás rodeado de enemigos. Lo encontrarás en la sala del Nivel Dos, en la planta B2 de la Casa Uno.

Granada

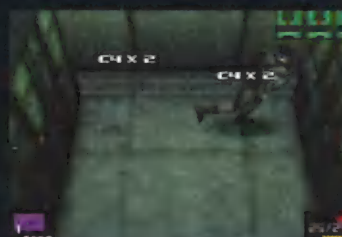
Muy potente, pero ruidosa. No es muy útil en un juego de espionaje. Pueden encontrarse en muchos sitios del juego.

Nikita

Lanzador de misiles dirigidos. Después de disparar, puedes dirigir el misil con una perspectiva estándar de arriba abajo o, con Triángulo, desde una perspectiva de primera persona. Resulta casi imprescindible, y te recomendamos que vayas a la gran sala de oficinas de B2, en la Casa Dos, y te hagas con él.

PSG1

El Rifle clásico del francotirador. Tiene un zoom increíble y es el único medio de derrotar a Sniper Wolf en la primera batalla. Para recogerlo tendrás que volver corriendo a la habitación cinco de B2, en la Casa Uno.



Socom

Tu primera pistola. Esta arma semi-automática es bastante primitiva pero servirá hasta que encuentres el Fa-Mas. También puede conectarse un silenciador, y es recomendable que lo hagas, puesto que no quieres atraer la atención sobre tus actividades. Recógela en la parte posterior del camión uno, en el Helipuerto.

Stinger

Si has de derribar algún avión, esta herramienta es la perfecta para el trabajo. Se trata de un lanzamisiles SAM (Misil tierra-aire) portátil, que también resulta muy útil contra los enemigos más grandes. También puede fijarse sobre un objetivo y lo encontrarás en la Torre de comunicaciones B.

Granadas aturdiradoras

Una granada que hace exactamente lo que su nombre indica: aturde. Arroja una contra una multitud de enemigos



SOBREVIVE CON ESTOS TRUCOS



- 1 Los guardias estarán casi siempre alerta. No corras por los charcos, puesto que te oirán.
- 2 Cuando salgas, comprueba los lugares en los que dejes huellas. Si las ve un guardia, seguro que te perseguirá. Además, también tienes que controlar tu aliento cuando estés en un lugar muy frío, puesto que también revela tu localización.
- 3 Intenta no matar a los guardias, puesto que te resultará muy difícil hacerlo sin provocar una escena. En lugar de liquidarlos, intenta pasar desapercibido. LOS BUENOS
- 4 ¡Tómate tu tiempo! No ganas nada corriendo por todas partes y hacer que te descubran y te maten. Espera al momento indicado y después haz lo que debas, en silencio y con rapidez.
- 5 Si mantienes activadas las raciones, no tendrás que usarlas de manera manual. Cuando te quedes sin nada de energía, se utilizarán automáticamente. No obstante, deberías saber que si tienes otro equipo activado, como una armadura corporal, tendrás que ser precavido y controlar de cerca tu medidor de salud.

Francotiradores Dos.

Cigarrillos

Puede que te preguntes cómo utilizarlos, aunque los tengas desde el principio del juego. Verás, el humo de tus pitillos puede usarse para detectar rayos infrarrojos.

Diacepam

Solid Snake lo utiliza para calmar los nervios, sobre todo cuando dispara con el rifle de francotirador. Se encuentra en muchos sitios.



LOS BUENOS

(1) Mira escaleras abajo y prepárate para otra dura prueba en tu misión. Comprueba tus raciones antes de avanzar. **(2)** Ahora hay que introducir la llave azul... sólo falta una. Hazlo con rapidez, o volverá al color anterior.

Máscara de gas

Útil. Cuando la llevas puesta, se reducen a la mitad los daños causados por gas. Puedes encontrarla en la tercera habitación a la derecha, en el corredor lleno de gas de B2 situado la Casa Dos.

Ketchup

Te lo dan en la celda. Puedes utilizarlo para escapar si te tiras al suelo, lo activas y te quedas muy quieto.

Lente de aumento

Te permite ver a un tamaño aumentado las cosas que estén lejos. Para empezar, puedes utilizarla siempre que quieras.

Medicina

Te cura el resfriado que pillarás medio el juego. Se encuentra en B2, Casa Dos, en la gran oficina.

Detector de minas

Cuando lo uses, verás todas las minas en el mapa. Cómo puedes ver, resulta muy provechoso; te interesará saber que se encuentra en la sala de arriba a la derecha, en el Hangar de Tanques.

Lentes de visión nocturna

Se hallan en B2, en el corredor del fondo a la derecha, en el Edificio Atómico Uno; te permiten ver aunque estés en una oscuridad casi absoluta.

Tarjeta de acceso PAL

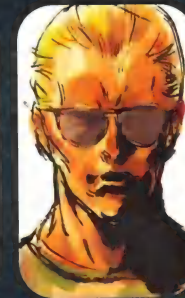
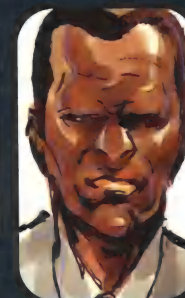
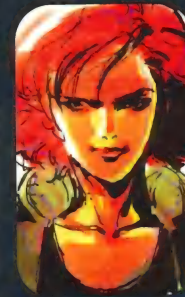
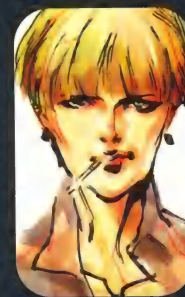
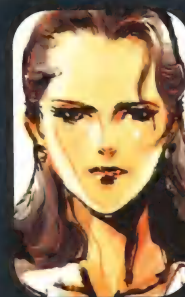
Es necesaria para terminar *Metal Gear*, casi al final del juego. Te la dará Meryl.

Ración

Fuente primaria de salud; por suerte, se encuentran en todas partes.

Bufanda

Otro artículo que te entregan en prisión. Esta bufanda desprende el olor de Sniper Wolf y, si la llevas, no te atacarán los lobos.



Este variopinto grupo son tus únicos aliados. Sin embargo, hay un traidor entre ellos. ¿Sabes quién es? ¿No? Bueno, en lugar de explicarte todo el juego, dejaremos que lo averigües por las malas!



Traje de camuflaje

Si no puedes rescatar a Meryl, pero terminas el juego, Otacon te entregará un Traje de camuflaje. Con él serás invisible para los enemigos normales, excepto al escapar de algún sitio, como la Torre de Comunicaciones Dos.

Lentes térmicas

Cuando las utilices, podrás ver a los enemigos que lleven Traje de camuflaje. Las encontrarás en la sala de abajo a la derecha, en el Hangar de Tanques.

CÓMO SALIR DE APUROS

Bien, ahora que sabes a lo que juegas, te daremos una breve guía para las partes más complicadas del juego.

Sección 5 - B2: La armería

Es un sitio un tanto difícil. Esta planta consiste en una gran sala, con seis menores: tres arriba y tres abajo. Piensa en ellas como si fueran números, del uno al seis, la

de arriba a la izquierda será la uno y la de abajo a la derecha, la seis. Cuando se detenga el ascensor, dirígete con rapidez a la habitación cuatro. Recoge las granadas, a continuación avanza hasta la sala dos y hazte con los explosivos C4. Después echa una atenta ojeada a las paredes cercanas al ascensor. ¿Verdad que parecen un poco maltruchas? Usa un C4 para cargártelas y saca a los buenos. Aplica el mismo tratamiento a la pared que hay en la parte inferior izquierda de la sala. Baja por este pequeño pasaje y haz estallar la siguiente pared. En este nuevo pasadizo encontrarás otros dos muros que deberás hacer volar. Elimina la pared superior y sube por allí. Aquí te enfrentarás al primer enemigo.

Parte 10 - Edificio Atómico B2 y Laboratorio.

Nada más salir del ascensor, arrímate a la pared y entra por la puerta de la pared inferior. Tras cruzar la segunda puerta, tendrás que correr directo hacia una





(1) Meryl demuestra que aún no está preparada para convertirse en un soldado de la cabeza a los pies, puesto que tiene muy mala cara. (2) Puede parecer una sala vacía, pero te esperan rayos invisibles para que caigas en la trampa. (3) Si intentas localizarlos, la visión infrarroja te resultará muy provechosa.

sala llena de gas con el suelo electrificado. A continuación dispara un Misil Nikita y dirígelo hacia la izquierda y arriba, hasta la caja de conmutadores de la pared. Después sal corriendo a toda velocidad de la habitación para respirar un poco de aire fresco, luego vuelve a entrar en el gas y pasa a las dos salas de la derecha. De este modo obtendrás una ración y la máscara de gas, que deberías utilizar en el acto.

Encamínate hacia la izquierda, saca a los buenos, y

enseguida deberás cruzar la puerta de la derecha. Sigue por el pasaje, cruza todas las puertas, pasa por encima de todos los cadáveres mutilados (no resultan una visión que levante el ánimo) y lánzate a luchar contra Ninja.

Parte 11 - Edificio Atómico B1 Pt. 2

Avanza hacia la gran oficina donde verás a un montón de guardias. A continuación ve a por Meryl sin perder más tiempo. Puede que al principio te resulte un poco difícil distinguirla, pero es la guardia de la izquierda según entras... el único que parece femenino. Asegúrate de que te vea, luego síguela y corre hasta el último excusado del lavabo de señoras y échale un vistazo furtivo. De este modo te reunirás con Meryl. Cuando te haya entregado la Tarjeta de acceso al Nivel Cinco y la Tarjeta PAL, cruza la puerta doble del corredor que se encuentra a la izquierda del ascensor y dirígete al enfrentamiento con Psycho Mantis.

Parte 14 - Tortura y Prisión

¡Ahora van a torturarte! Para sobrevivir, todo lo que debes hacer es pulsar el Círculo con toda la rapidez que puedas.

Deberás resistir cuatro turnos de tortura. Si crees que vas a morir, pulsa Select antes, porque no hay continuación en este punto. Sin embargo, avisado quedas de que esta escena decide el final que tendrás, según te rindas o soportes la tortura. A pesar de que tu torturador te advierte de que si utilizas un autofire pad lo sabrá, la verdad es que no puede saberlo y por lo tanto, puedes usarlo

con entera libertad. Cuando estés en tu celda, te darán el Ketchup, la Bufanda y la Tarjeta de

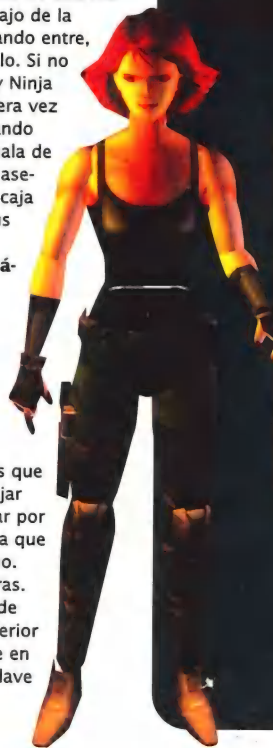
acceso al Nivel Seis. Cuando se duerma el guardia, escóndete debajo de la cama. A continuación, cuando entre, sal aprisa y después mátalos. Si no puedes hacerlo, aguanta y Ninja derribará la puerta la tercera vez que estés en la celda. Cuando hayas salido, vuelve a la sala de torturas por el corredor y asegúrate de recoger la gran caja roja que contiene todas tus posesiones.

Parte 19 - Base subterránea.

Sube por el pasaje hasta llegar al REX, gira a la derecha y sube por la escalera de mano. A continuación, gira hacia la izquierda y sube por la siguiente escalera. Tendrás que subir por otra escalera, bajar por el otro lado y continuar por el corredor. Mata al guardia que te encontrarás en el camino. Luego sube por las escaleras. Después de ver la escena de corte, vuelve a la parte inferior de la sala REX y sumérgete en el agua para encontrar la llave PAL. Si parece que no la



(1) Puede que este suelo parezca muy suave, pero por debajo hay montones de minas. (2) Este suelo está totalmente electrificado, por lo tanto mejor guías tu misil Nikita todo lo bien que puedas. (3) Observa con atención los traseros de los guardias, busca un bonito contorno para descubrir cuál es el de Meryl. (4) Otro guarida muerto. ¡Maldita sea, este Snake es muy bueno! (5) ¡Lo conseguiste! Has introducido las tres llaves, pero... (6) ...¡oh no! ¡Te han engañado!





La sala de torturas es una de las escenas en las que resulta más difícil sobrevivir en *Metal Gear Solid*. Tienes que pulsar con rapidez el botón del círculo para conservar tu resistencia, pero si no puedes soportarlo, ríndete. Si te rindes, Meryl morirá. Si no te rindes y mueres, no podrás continuar, o sea que mejor te esfuerzas al máximo. La fuga de la celda es otro momento complicado, pero hay distintas maneras de conseguirlo. Prueba métodos distintos para resultados diferentes.

encuentras por ninguna parte, dispara contra todas las ratas que veas, porque la habrá recogido una de esas asquerosas. Si te haces con una bomba por error, asegúrate de utilizarla enseguida, en caso contrario te matará.

Cuando vuelvas a estar en posesión de la llave PAL, vuelve a la sala de control más elevada y entra. Comprueba que usas la llave PAL, camina hasta el ordenador portátil del fondo a la derecha y utilízala.

Hay otros dos ordenadores en los que también has de utilizar la llave, pero en ellos tendrás que cambiarle el color.

Primero a azul, después a rojo, en este orden. Para modificar el color, vuelve al Almacén, donde luchaste contra Vulcan Raven, y corre hasta que cambie.

Cuando lo consigas, vuelve y utilízala en el ordenador azul. Luego dirígete a los Altos Hornos y corre hasta que pase a ser roja. A continuación, utiliza la llave PAL Roja en el ordenador rojo.

Cuando termines, se activará una escena de corte, alarmas y mucho gas.

Llama a Otacon al 141.12 para abrir la puerta.

LOS ENORMES TIPOS MALOS

Ningún juego puede considerarse completo sin una selección de horribles enemigos que deberás cascar, y *Metal Gear Solid* no es la excepción.

Enemigo 1 – Revolver Ocelot

Muy fácil de eliminar. Sólo corre por la sala cuadrada, gira y dispara. Cuando ha disparado seis tiros, se detiene para cargar. Es tu turno de atacar. Repite este procedimiento hasta que esté muerto. El método más seguro consiste en correr y disparar con el Socom, pero no merece la pena malgastar municiones.

Enemigo 2 – The Tank

Este tanque parece casi imposible la primera vez que te enfrentas a él, pero con un poco de práctica pronto lo derrotarás con toda facilidad. Sólo tienes que lanzarle granadas para liquidar al artillero. Si te quedas sin granadas, hay más cerca de las tuberías. El tanque es más rápido de lo que parece y tiene la desagradable costumbre de atropellarte, pero si te mueves y saltas por encima, no tendrás demasiados problemas.

Enemigo 3 – Cyborg Ninja

Cuando empiece la lucha, aparta tu

arma y lucha mano a mano. Si no puedes golpearle con suficiente eficacia, arrójale unas cuantas granadas de interferencia para atontarlo. Cuando se haga invisible, utiliza tus Gafas térmicas para ver dónde está y continuar con la paliza. Si empieza a moverse lanzando puñetazos muy fuertes, utiliza tus Granadas de interferencia para atontarlo y repartir puñetazos a placer. Si se pone de pie sobre una pelota azul, usa tu Famas, dispárale y después corre, porque saltará contra ti. Después de algunos disparos, lo habrás derrotado.

Enemigo 4 – Psycho Mantis

Nada más entrar, Mantis controlará Meryl. Es preciso que termines con esto en cuanto puedas, sólo tienes que arrojarle una granada aturdirora que lo obligará a mostrarse. A pesar de eso, Mantis es un enemigo muy listo. No sólo puede leer tu tarjeta de memoria, sino que también puede leer tu controlador, con lo que podrá evitar todo lo que hagas. La única manera de superar este problema consiste en conectar tu joypad en el puerto número dos, de modo que no pueda leer lo que haces a través del puerto uno. Usa tus Lentes térmicas y empieza a darle, sin olvidarte de esquivar todos los muebles que salgan volando. Siempre que intente controlar a Meryl, acuérdate de tirar una granada aturdirora

«Mantis puede leer tu controlador, por lo tanto deberás conectarlo al puerto dos para derrotarlo.»

este modo, evitarás que te inflija ningún daño.

porque si Meryl se suicida, tu partida habrá terminado. Después de derrotar a Mantis, sal de la habitación por la puerta oculta que acaba de revelarse detrás de la estantería situada arriba a la izquierda.

Enemigo 5 – Sniper Wolf

Lo primero que has de hacer es tomarte unos comprimidos de Diacepam. De este modo se relajarán los nervios y podrás disparar mejor con el rifle.

Resulta útil, porque ahora tienes que enfrentarte a un duelo de francotiradores. En realidad es bastante fácil. Sólo recuerda que ella se mueve y dispara al mismo tiempo, por lo tanto deberías predecir por dónde corre y disparar al mismo tiempo. Después de unos cuantos tiros, estará muerta. A continuación, sigue el corredor y entra por la puerta de tu derecha. Te capturarán en cuanto la hayas cruzado y te llevarán a la sala de torturas.

Enemigo 6 – The Hind

El principal problema con este enemigo consiste en que nunca se queda quieto. Sin embargo, lo único que debes que hacer para esquivar sus disparos es acercarte corriendo a él todo lo que puedas cuando dispare sus misiles, sacar tu leal Stinger y dispararle. Repite el procedimiento unas cuantas veces y lo derrotarás.

Enemigo 7 – Sniper Wolf II

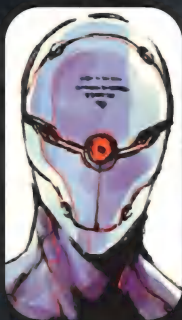
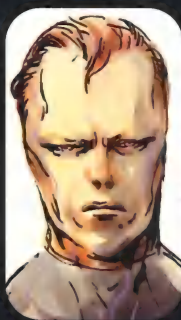
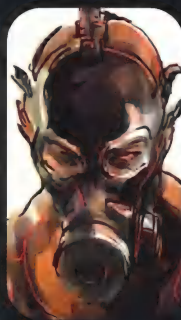
Cuando salgas del último nivel, corre un poco mientras te dispara Sniper Wolf. Esta vez verás que ganar quizá es un poco más fácil, puesto que sólo tienes que correr a cubierto, usar tu Nikita, disparar misiles y guiarlos hasta la espalda de Sniper Wolf. Si luchas de

Enemigo 8 – Vulcan Raven

Otro enemigo fácil de derrotar, siempre que sepas cómo. Para matar a Vulcan Raven sólo tienes que situarte a su espalda y dispararle un misil Stinger. No puede golpearle si le atacas de este modo, por lo tanto puede que sea el enemigo más fácil de derrotar de todo el juego. Cuando termines con él, sal por la puerta del norte; después arroja una granada de interferencia, corre y cruza la puerta del final.

LOS ENORMES CHICOS MALOS

Con una colección de malvados oponentes como Sniper Wolf, Psycho Mantis, Decoy Octopus, Revolver Ocelot, Cyborg Ninja y Liquid Snake que quieren derrotarte mientras avanzas, no es sorprendente que resulte tan duro terminar *Metal Gear Solid*.





[1] Revolver Ocelot [2] The Tank [3] Cyborg Ninja [4] Psycho Mantis [5] Sniper Wolf [6] Mind B [7] Sniper Wolf parte 2 [8] Vulcan Raven [9] Metal Gear Rex [10] Liquid Snake.

Un enfrentamiento con cualquiera de estos tipos no es nada fácil, pero puedes estar seguro de que Metal Gear Rex será, sin lugar a dudas, el enemigo más duro de pelar de todo el juego. Deberás intentarlo varias veces antes de poder derrotarlo. Cuando luches con él, asegúrate de mantener el aire que le rodea lleno de interferencias constantes, de este modo fallarán todos los misiles.



LA OPINIÓN DE PSMag

«El mejor juego de PlayStation de la historia.»

«Absorbente mientras dura e inolvidable cuando se ha terminado.»

«Si te compras un juego de PlayStation en 1999, que sea *Metal Gear Solid*. Las posibilidades de que aparezca otro juego tan satisfactorio, fascinante y exquisitamente sorprendente como éste antes de que termine el año son muy escasas. Deja de leer. Corre a comprarlo.»

VEREDICTO

Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine

10
SOBRE 10

Enemigo 9 - Metal Gear Rex

Para matar a Rex, sólo hay que arrojar una granada de interferencia y dispararle un Stinger. Quedas avisado que sólo puedes fijar el objetivo sobre el Satélite de radar durante tu primer encuentro. La segunda vez te enfrentarás a la cabina en la que está sentado Liquid Snake. Esquiva sus misiles, su ametralladora y el rayo láser. Si tiras una granada de interferencia para cargarte el radar, los misiles no te encontrarán cuando corras. Si no lo haces, entonces los misiles volarán directos contra ti.

Enemigo 10 - Liquid Snake

La batalla final. Esta vez toca un poco de lucha a puñetazos, al viejo estilo. Al principio de la pelea, puedes conectar con los tres golpes de tu combo, pero durante el combate puede que compruebes que sólo puedes golpearle con uno. La verdad es que aún puedes utilizar los tres combos, siempre que te acerques lo suficiente antes de empezar a golpear. La única manera de ganar consiste en noquearle y tirarlo al abismo cuando su energía sea baja.



LOS NIVELES

No existen reglas fijas que determinen qué secciones debes completar para abrir otras partes del juego. MGS Special Missions funciona con un sistema de porcentajes en el que ganas puntos por completar niveles y estos contribuyen a decidir qué partes del menú Especial están disponibles. No hay ninguna «ruta» definitiva porque tanto la secciones Sigilo como la de Armas están abiertas al principio del juego y puedes accederlas en cualquier orden. Sin embargo, hay que completar los niveles de práctica antes de intentar los de Time Attack. Así mismo, para que tengas un arma en la sección Avanzada, primero hay que completar sus misiones en la categoría Armas.

LAS MISIONES

Este menú está dividido en dos tipos distintos. Practicar y Time Attack. En estas misiones vas sin arma o equipado con un Socom. Tienes que completar las 15 misiones de práctica antes de que puedas acceder a las de Time Attack. Las pruebas son idénticas, pero con la adición de límites de tiempo y municiones.

ESGANDO CON TU SOCOM

La habilidad que debes perfeccionar aquí es la de disparar y desplazarte a la vez. Saca tu arma con Cuadrado y mantén X pulsado para apuntar mientras corres. Resulta muy útil ahora, y todavía más más adelante cuando las cosas se ponen más duras. También aprende a atraer la atención de los vigilantes, o golpeando las paredes o bien disparando a sus colegas. No hay nada que despierta el interés de un soldado como una bala en la cabeza de uno de sus amigos. Pero no te dejes emocionar demasiado por la atracción de las armas, sí que son divertidas pero a veces

Corre hacia la izquierda para acabar con el primer vigilante antes de que te vea. Sigue hacia la izquierda pero encárate a la izquierda antes de que se dé cuenta de tu presencia. Ahora avanza por la derecha y envía los otros dos a buscarse una nueva vida en los cielos. Por último, persigue el último tío a gusto.

NIVEL 8



NIVEL 9

Escóndete con la caja y espera que las cámaras te pasen. Cuando hayan pasado, puedes entrar y salir de la caja entre los focos de vigilancia para matar a los dos vigilantes – antes de que la cámara vuelva, por supuesto.



NIVEL 13

Espera detrás de la pared al principio hasta que se vaya el vigilante. Dispara sin escrúpulos en la espalda y vete al extremo derecho y dispara al vigilante que baje hasta el centro. Evita el foco de vigilancia y mata a los otros dos.

SIGILO SIN ARMAS

Estos niveles secretos no son muy difíciles. La mayoría se parecen a aquellos que salieron en el juego original y no deben presentar ningún obstáculo. Las pruebas son fáciles, sólo la combinación habitual de vigilantes, cámaras, suelos que se derrumban y focos de vigilancia. La clave es siempre recordar el objetivo de la misión, si sólo tienes que pasar el nivel no vale la pena estrangular cada vigilante si no te va a servir para algo.



NIVEL 8

Todos los vigilantes están despiertos y el objetivo está al otro lado de la zona. Pero cuando el juego empiece simplemente tírate al suelo y avanza a rastras por el centro sin que te vean los Genomes. Puedes estar seguro, no vendrán a por ti. No sólo es una manera muy fácil de completar la misión sino con este método marcarás un nuevo



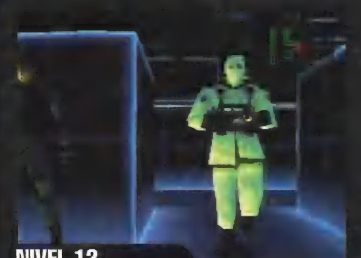
NIVEL 10

Puedes usar las huellas en la nieve para desviar la atención del vigilante. Aprovecha esto subiendo para dejar unas huellas para el primer vigilante. Ahora elige el momento oportuno para cruzar la parte de abajo corriendo para que el Genome no te vea, y espera que el último vigilante te dé la espalda antes de pasar por detrás de él para



NIVEL 11

Empieza escondido en la posición inicial hasta que el vigilante te dé la espalda. Ahora sal de un salto y corta su suministro de aire. Observa como el segundo vigilante te da la espalda y pásalo corriendo. El tercero es poco astuto y se va en la otra dirección, y así le puedes estrangular fuera de la vista del cuarto soldado. Espera que el cuarto empiece su ruta de patrulla. Cuando se encara a la pared, corre a través de los suelos que se derrumben para llegar a la meta.



NIVEL 12

Corre hasta la primera abertura de la izquierda al principio de este nivel y golpea la pared, así atraerás la atención de un vigilante. Ahora vuelve al principio y golpea de nuevo, para que se aleje todavía más de su puesto. Vaya falta de responsabilidad. Ahora le puedes pasar y subir a lo más alto. Una vez allí, golpea otra vez para sacar a otro vigilante de su puesto. Mientras te está buscando, puedes estrangular a su amigo, arrastrándole hacia atrás si es necesario. Ahora espera que los otros vigilantes miren en la otra dirección y adelanta hasta el final del nivel.



NIVEL 14

Primero, escóndete detrás de la columna central y observa las rutas de patrulla de los vigilantes. Después de unos cinco segundos, parece que todos se van hacia la derecha, entonces tú subes por la izquierda. A medio camino, escóndete del campo de visión de los vigilantes detrás de la columna principal. Espera tras la siguiente columna hasta que el vigilante dé una vuelta completa y te pase. Vete a por la salida, pero cuidado con el soldado de la izquierda, porque es posible que venga a por ti.

ARMAS

C4



Los explosivos plásticos no suelen ser los más fáciles de usar contra los objetivos que se mueven entonces déjalos en el suelo y retrocede corriendo hasta que haya una buena distancia entre los objetivos y tú. Usa el radar para calcular cuando la detonación causará más carnicería. Tardarás en acostumbrarte a ellos, pero cuando los tengas dominados podrás completar las misiones sin problemas y se verá reflejado en tus puntuaciones.

CLAYMORES



Estas minas muy direccionales pueden ser muy frustrantes. Intenta pronosticar la ruta de tu objetivo antes de colocarlas o sólo acabarás teniendo que arrastrarte por encima de ellas para recuperarlas. Si quieres algo más arriesgado puedes usarlas como armas de corto alcance colocándolas justo delante de un objetivo, pero asegúrate que no venga ningún objetivo desde atrás mientras que Snake esté plantando la mina o la explosión le lesionará a él también.

GRANADAS

Recuerda que cuando usas estos chismes anti-personas operados por arandelas un tiro los enviará la distancia de tres de aquellos cuadros que suponen el mundo virtual de MGS. Ahora sabes que, cuando tengas que lanzar una granada por un agujero o al lado de un objetivo que se mueve, sólo debes contar el número de cuadros necesarios.



LOS STINGER

Otra serie de niveles fáciles. Para usar los Stinger con eficacia, usa el sistema que fija el objetivo, y dispara. No es siempre así de fácil y a veces el objetivo te esquiva, pero no siempre. Si tu objetivo desaparece detrás de algo, debes seguirlo hasta que le puedas disparar de nuevo.

FUSIL PSG



Estos niveles son fáciles, entonces reconcéntrate bien y no tendrás problemas. Tu vida no está en peligro porque el enemigo se encuentra tan lejos, entonces tomara su tranquilizante y apunta el tiro. Toma tu tiempo y asegúrate de un buen apuntamiento. Debido a la distancia del disparo hay que apuntar un poco por delante de cada objetivo y pronosticar su ruta.



NIKITA

Estos misiles guiados son divertidos pero algunos de los niveles Nikita en el juego son muy difíciles de completar, deberas practicar con ellos. Aprende a controlarlos en espacios estrechos en primera persona y vistas desde arriba. El truco consta de mantener el misil lento durante las maniobras por medio de pequeños movimientos de un lado al otro.

AVANZADO

Más pruebas con armas, para ahora abren niveles de la sección Especial si las completas. Ahora las cosas se ponen más difíciles, pero, afortunadamente, no hay niveles de práctica que completar.



C4 NIVEL 5

Vale, empezamos. Coloca tus C4 en las columnas detrás del vigilante, cada vez teniendo cuidado de que no te vean. Ahora vete a la sección inferior y observa como explotan cuando detonas el C4 desde una posición segura.



PSG NIVEL 5

Otro nivel francotirador bastante fácil. Otra cosa que debes tener en cuenta es que el último objetivo está en la ventana superior de la derecha. Sólo podrás ver su bota, pero si disparas bien será mortal. Si no aciertas en el disparo, se esconderá, y tu vida se complicará.

ESPECIAL

La Batalla De Un Minuto tiene dos secciones separadas: Elegir Blanco y Enemigo. En ambas tienes usar una variedad de armas contra distintos adversarios. Sólo tienes que matar la cantidad necesaria de malos y sobrevivir durante un minutito.

La Batalla Contra 12 no es mucho más complicada que la de Un Minuto. En estos niveles hay 12 hombres que debes exterminar. La mejor manera de superar estos niveles va de pasar furtivamente por todas partes, usando las armas menos ruidosas como tus propias manos o el Socom y PSG, antes de abrir fuego con tu artillería más ruidosa como el Nikita o Claymore. Usa tu armamento pesado demasiado pronto y te descubrirán.

PUZZLES

Estos niveles Puzzle dan a Snake la oportunidad de usar su masa cerebral en lugar de los tendones del dedo en el gatillo. El tiempo no importa aquí. La técnica, inteligencia y la habilidad de desalojar a los soldados de sus repisas de una patada serán mucho más importantes. Aparte del nivel cinco, toma tu tiempo y explora cada zona para descubrir qué problemas podrías encontrar en lugar de ir corriendo por todas partes. Toma tu tiempo y sigue esta guía y esto debería ser bastante fácil.



NIVEL 2

Aquí juegas al billar pero con seres humanos en lugar de bolas. Acércate al vigilante desde atrás, y con toda tu habilidad y astucia empújale por el borde. Ahora riéte de él cuando también choca con sus amigos de abajo. Este nivel no te pide mucha técnica, no atraigas su atención y dale bien en el trasero.



NIVEL 3

Aquí tienes tiempo para cronometrar tu disparo para que el vigilante caiga en el pozo. De este modo, abrirás la salida. Fija al siguiente vigilante como blanco y dispárale cuando sale de detrás de la columna que le cubre. Solo tienes una oportunidad porque vas muy justo de tiempo.



NIVEL 4

Equípate con el Stinger y dale a cualquier bloque para activar una reacción en cadena. Ahora vete a la parte baja de la escalera para acabar con los dos de la plataforma. No podrás dispararles directamente, pero acércate tanto como puedas y la explosión bastará para matarles. Para los otros dos, dispara por las ventanas, desde el segundo peldaño para el primero y el de abajo para el otro. Para que sea más fácil disparar por el hueco apunta un poco hacia arriba y el misil tendrá menos probabilidades de dar contra el alféizar.



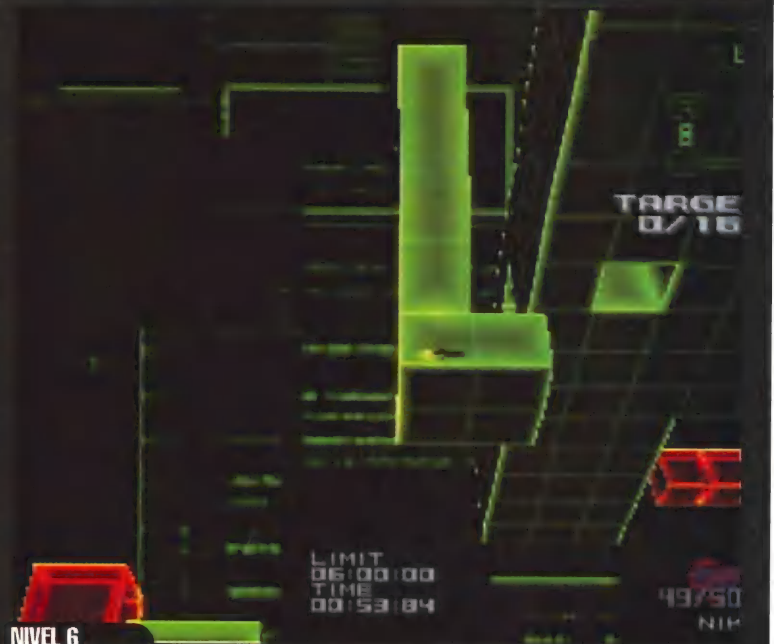
NIVEL 5

Corre tan rápido como puedas desde el principio. El sonido de tus pasos atraerá la atención de los vigilantes y cuando llegues a la primera pared empieza a disparar mientras corres. Sigue haciendo esto pero procura no perder demasiada munición porque te harán falta todos los cartuchos para las últimas paredes. Intenta no disparar demasiado tarde cuando corres hacia una pared o perderás tiempo parándote, pero tampoco debes hacerlo tan pronto que malgastes cartuchos.



NIVEL 9

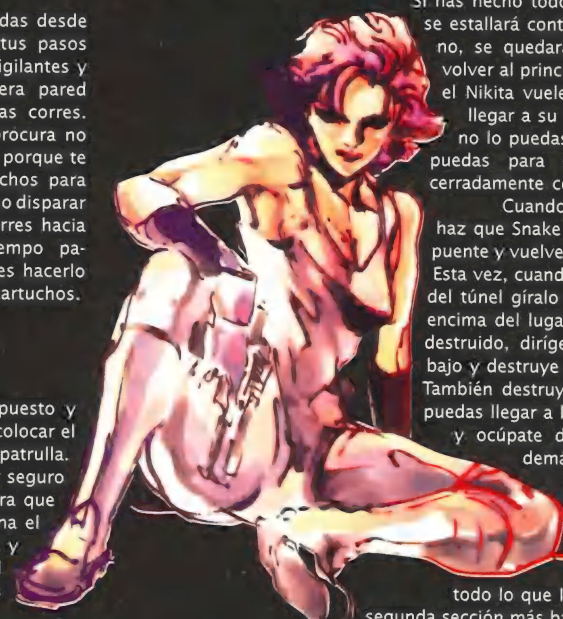
Aparte al vigilante de su puesto y luego entra corriendo para colocar el C4 en medio de su ruta de patrulla. Vuelve corriendo a un lugar seguro y luego ten paciencia. Espera que vuelva a su patrulla y detona el explosivo cuando pase. Oh, y no olvides de despedirte del pobrecillo cuando le hagas saltar.



NIVEL 6

Otro nivel que requiere un poco de cerebro y menos habilidad para resolver. Hay que destruir los bloques, pero estos bloques también forman los puentes que te dan acceso a otros objetivos. Ten cuidado.

Primero ve al extremo izquierdo de las plataformas y corre por debajo del bloque flotador. Equípate con el Nikita y dispáralo hacia la pantalla de arriba. Ahora cambia a la vista en primera persona y guía el misil hacia la abertura que hay a la derecha de la pared. Cuando lo hayas traspasado, guía el cohete por delante de la torre y por otra abertura en la pared. Gira a la derecha y pasa el pendiente, da una vuelta de 180 grados y sube aquel pendiente. Ahora vuelve a una posición por encima de la cabeza de Snake y luego sube la rampa de arriba. Rodea el edificio otra vez y sube otro pendiente. Desde aquí dirígete hacia el blanco que hay entre las torres.



Si has hecho todo suficientemente rápido el misil se estallará contra los bloques y los destruirá. Si no, se quedará por el camino y tendrás que volver al principio. El truco consta de hacer que el Nikita vuele lo suficientemente rápido para llegar a su objetivo, pero no tan rápido que no lo puedas controlar. Vuela tan recto como puedas para recuperar tiempo y gira tan cerradamente como sea posible.

Cuando aquella sección esté completa, haz que Snake dé marcha atrás por encima del puente y vuelve a disparar por el mismo agujero. Esta vez, cuando el misil vuele del otro extremo del túnel gíralo para que destruya el bloque de encima del lugar donde estaba Snake. Con esto destruido, dirígete hacia el segundo nivel más bajo y destruye los bloques del puente superior. También destruye el bloque individual para que puedas llegar a la otra sección del nivel. Vete allí y ocúpate de la destrucción de todos los demás bloques. Al principio te parecerá imposible porque el misil no está a la altura apropiada, pero si desequipas el Nikita con

antes y destruirá todo lo que le rodea. Sube el puente hasta la segunda sección más baja, y destruye todos los bloques para acabar el nivel.

VARIEDAD



NIVEL 4

Avanza sigilosamente cerca de la pared y detrás de todos los vigilantes, colocando una línea de minas desde la derecha hasta la izquierda mientras vayas. A continuación, búscate un lugar bien seguro, pulsa detonar y riéte a carcajadas cuando activas una reacción en cadena estupenda que mandará a todos al abismo de abajo. No es muy difícil, ¿verdad?



NIVEL 5

El baile de los Genomes. Parece un nivel increíblemente difícil al principio, así que lánzate al combate con puños y pies. Cuando empieza el nivel corre hacia el vigilante que tienes delante y dale una patada en la espalda con el movimiento combo. Con un poco de suerte, chocará con su amigo y podrás correr hacia el final. Si lo haces bien sólo tardarás unos seis segundos, pero no es nada fácil.



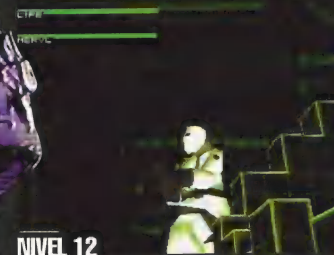
NIVEL 6

Este nivel no es tan duro como imaginarías. Pero, ten cuidado, el tiempo no es el asunto que importa aquí. La manera de ver a los vigilantes es por su aliento caliente y la sombra borrosa de sus trajes transparentes. Golpea las paredes para sacar los vigilantes de sus esquinas y localízales por medio de los interrogantes enormes que aparecen encima de sus cabezas. Usa el Socom aquí porque el sistema de fijar blancos no funciona con los trajes transparentes.



NIVEL 8

Los cuatro primeros disparos PSG de este nivel son bastante fáciles de dominar. Snake usa su tranquilizante y elimina los objetivos cuando tenga la mano firme. Cuando sólo te queda un cristal, las tropas se concentran alrededor del último objetivo. Sube a la plataforma superior y desde aquí podrás efectuar un disparo decente.



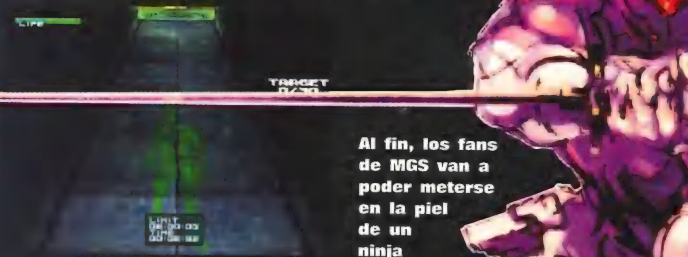
NIVEL 12

La modificación genética se ha vuelto loca. Meryl ha vuelto a meterse en apuros y va sin decir que eres tú quién la va a rescatar. Olvídate de los blancos que aparecen en el soldado gigante de aspecto espantoso y sólo dispárale en la barriga, y se doblará como una servilleta. Dale unas veces más en la cabeza y se caerá como el argentino Ortega buscando un penalti – y no se levantará.



EL NIVEL DEL NINJA

Ahora, por fin, tienes la oportunidad de jugar como el antiguo amigo y ahora adversario de Snake, Gray Fox el Ninja. Pero decepciona que los niveles sean tan fáciles cuando ya has dominado los controles. Cuadrado equivale a Estrangular, pero con más sangre. Cuadrado con dirección hace que Gray Fox salte y ataque con la espada. Círculo corresponde a la espada y X le hace saltar. L1 es el traje transparente y R1 es un campo eléctrico que ahuyenta los adversarios. Pero ambos gastan demasiada energía para ser gran cosa.



Al fin, los fans de MGS van a poder meterse en la piel de un ninja

MISTERIO

Este trozo es un poco como Inspector Colombo, con Snake haciendo de detective. Se ha cometido un asesinato y tienes que averiguar quién es el responsable del cadáver magullado a tus pies. Usa la perspectiva en primera persona para observar los vigilantes y pistas y sigue la pista bastante evidente al principio del nivel.

- Nivel 1.** El asesino es: El tío de 2 metros.
- Nivel 2.** El culpable es: Él con un calcetín en la cabeza.
- Nivel 3.** El sospechoso principal es: El vigilante con el aliento frío.
- Nivel 4.** El disparador es: El Genome que choca contra la pared.
- Nivel 5.** El prisionero es: El que se corre de la escena.
- Nivel 6.** El hombre del gatillo es: ¿Johnny?
- Nivel 7.** El delincuente es: El vigilante al final de las huellas.
- Nivel 8.** El matador es: El Genome que se tiembla si le miras.
- Nivel 9.** El homicida es: El que tiene miedo de tu peluca.
- Nivel 10.** El condenado es: Ten paciencia. Ya te llegará la respuesta.

MGS se cruza con Cluedo para este nivel de Misterios, pero te podemos adelantar que no ha sido mayordomo con el candelero. ¿Tienes lo que hace falta para convertir a Solid Snake en el próximo Hércules Poirot?



SELECCIÓN NG

Después de tanto esfuerzo supondrás que estos niveles serán los más difíciles del juego, pero no te preocupes porque no lo son. La mayoría son muy fáciles, y la única diferencia es que hay un nuevo enemigo que combatir en la forma de un robot/vigilante gigante con mejor visión que el guerrero modificado genéricamente habitual.



NG 06

Posiblemente el nivel francotirador más duro del juego. Estos blancos en forma de diamante no paran de moverse, y tampoco puedes predecir sus trayectorias y si consigues fijar uno como blanco, desaparece. Como es tan difícil pronosticar los movimientos, es casi imposible seguir los blancos. Lo mejor que puedes hacer es calmarte, (tu ya sabes como) y disparar cuando uno cruce tu visor. Resulta inútil perseguirlos por la pantalla. La paciencia es la clave.



NG 08

La última de estas misiones NG es bastante decepcionante, algo que, como puedes imaginar, es una lástima. Te espera otro misterio de un asesinato, pero casi no necesita que lo resuelvas. Sólo tienes que esperar que el asesino vuelva a buscar su libro que dejó caer tan imprudentemente mientras hacía una carnicería con su amigo. Escóndete detrás del bloque tan conveniente y espera. Cuando se incline para recoger su agenda, te tocará enseñarle lo que es la justicia con una llave de cabeza.

MISIONES VR

Bueno, después de tanto entrenamiento, aquí puedes combinar todas tus habilidades en una sola prueba. Debes completar las 10 secciones dentro del tiempo límite. Recoges armas por el camino pero no recuperas energía perdida ni municiones gastadas. El tiempo es la clave aquí. La mejor manera de avanzar es sólo recoger lo más imprescindible y sólo matar a aquellos que bloquean tu camino. No te metas en ningún intercambio de fuego, no hay raciones para recuperar energía y los guardias seguirán apareciendo. Seguro que te apetecerá ir a por los armamentos más potentes como el FAMAS, pero en una misión que depende más de la velocidad y el sigilo, será mejor que optes por el Socom y el Fusil Francotirador.



VR ETAPA 7

Este nivel es muy difícil porque no dispones del radar. No pierdas el tiempo arrastrándote por allí y ten cuidado con el vigilante de la plataforma superior porque él puede verte aunque tú no le veas a él. El segundo vigilante pronto se duerme y lo puedes estrangular, luego sube hasta la pared de cristal y usa el Socom para completar el nivel.



VR ETAPA 9

Desde el principio no deberías dudar en ir hacia la izquierda y luego arrastrarte para esconderte detrás de las cajas. Cuando el vigilante mira en la otra dirección, sal de tu escondite, estrangúlale y vuelve a esconderte cuando baje otro vigilante. Quédate quieto hasta que se interese por un agujero en la pared, el momento en el que puedes pasarle corriendo y destruir la pared con el Socom.

FIFA 2000

EA Sports tuvo a punto su última versión de FIFA preparada justo a tiempo para Navidades. Puede que los criticáramos por esto unos años atrás, pero ahora lo único que podemos hacer es darles las gracias por FIFA2000. Son los mejores. Y aquí tienes la clave para que tú también puedas serlo.



Edición oficial Española
PlayStation
Magazine
VEREDICTO

CONCLUSIÓN

Tal y como dice la campaña de marketing, si estás en el juego, es que estás en este juego. De eso no hay duda.

7

SOBRE 10

Seguro que más de uno piensa que los juegos de fútbol no valen la pena. Había unos pocos aquí que así lo creían, pero cambiaron de idea en cuanto les empezamos a meter cinco goles de forma habitual. Aquí, para asegurarnos que haces lo propio, te presentamos una guía para chutar, marcar y defender. Te vamos a mostrar las mejores formas de defender y atacar y vamos a darte un poco de información sobre las mejores formaciones. Y por si esto fuera poco, hay una sección dedicada sólo a las rutinas clásicas para marcar goles. Sigue los consejos que te damos y no encontrarás difícil marcar goles. Ahora que hemos descubierto cómo juega a fútbol Robbie Williams, deberías mostrarte interesado. Adelante, empieza a leer y conviértete en un maestro del pase.



DEFENSA



(1) Los pases con efecto cerca del área son ideales para crear espacios. (2) Corta hacia dentro y dispara, que esta vez no podrán pararla. (3) Incluso bajo la atención del defensa, los disparos desde ángulos tan cerrados irán a portería. (4) Mira, David Ginola en una entrada controvertida.

A menos que quieras pasarte la vida siendo objeto de burla de tus amigos, debes tener presente que en FIFA2000 la clave de la victoria es una buena defensa. Una poderosa línea trasera te permitirá atacar de forma efectiva y ganar partidos incluso contra los equipos claramente superiores.

DEFENDER DENTRO DEL ÁREA

Los tiros de falta son relativamente fáciles de marcar si la falta se ha cometido bastante cerca del área. La barrera es la única opción real una vez que el contrario está tan cerca de tu área. La entrada a los pies del atacante es un arma imprecisa y sólo debería

utilizarse cuando no queda más remedio. Es posible quitar el balón, pero hace falta mucha habilidad para asegurarte que no te llevas al delantero por delante. Si la situación es delicada, entra al jugador por delante, ya que incluso una entrada bien calculada desde el lado puede acabar en falta.

MANTÉNLOS FUERA

Intenta presionar al atacante hacia una posición menos peligrosa. Cuando estén trenzando una jugada de ataque en el borde de tu área, utiliza un jugador para que presione quien lleva el balón. Utiliza la presión para robar el balón o mantente a una distancia corta para

evitar el pase al espacio. Con tiempo, el contrario buscará otros pases, a menudo hacia las bandas donde será más sencillo estar en superioridad numérica y sitúa a cualquier extremo. Se necesita paciencia para no lanzarse a por el balón, pero obtendrás tu recompensa.

EL BALÓN ES DEL PORTERO

La última línea de la defensa es el propio portero. No olvides que si un pase al hueco ha roto tu trampa del fuera de juego, tu portero puede salir y robar el balón de los pies del delantero que corre hacia portería. O eso o robar la pelota por detrás de la línea de defensa.

UNO PARA TODOS

Los cuatro hombres de atrás no son los únicos jugadores responsables de mantener la casa limpia. Los delanteros y centrocampistas también desempeñan un papel importante para evitar el bochorno del guardameta. Utiliza uno de tus delanteros para hacer presión. Es poco probable que lo recuperes, pero les obligas a hacer un pase largo hacia arriba. De forma parecida, los centrocampistas deberían estar acostumbrados a reducir el espacio de juego del equipo contrario. Utiliza un jugador para frenar a quien lleva el balón o para cerrar posibles pases a compañeros.

PRINCIPALES ESTRELLAS



ARSENAL

Puntuación: 100 Ataque: 100
Defensa: 70 Velocidad: 100

Uno de los equipos más fuertes, sin un auténtico punto débil. Puede que la puntuación sea de 70 por ciento en la defensa. Para conseguir mayor impacto, haz que juegue Bergkamp al lado de Kanu y Overmars en la banda.

LIVERPOOL

Puntuación: 90 Ataque: 90
Defensa: 65 Velocidad: 90

Marca goles como puedas, ya que sabes

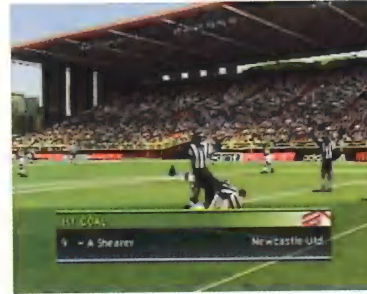


que también vas a encajar muchos. Con un ataque formado por Michael Owen, Robbie Fowler y Karlheinz Riedle la tarea tiene que ser sencilla.

NEWCASTLE

Puntuación global: 70 Ataque: 85
Defensa: 70 Velocidad: 90

Con su regimiento de estrellas extranjeras y el capitán de la selección inglesa peleando por el Newcastle, éste debería ser uno de los mejores equipos a los que puedes optar.



CHELSEA

Puntuación: 91 Ataque: 93
Defensa: 89 Velocidad: 89

Su defensa está formada por jugadores como Desailly y Leboeuf, y con Zola, Casiraghi y Sutton delante tienes un grupo muy fuerte. En cuanto al medio campo, no está mal.

MANCHESTER UNITED

Puntuación: 100 Ataque: 100
Defensa: 65 Velocidad: 100

Con jugadores como Beckham, Giggs, Cole y Yorke en sus filas son pocos los



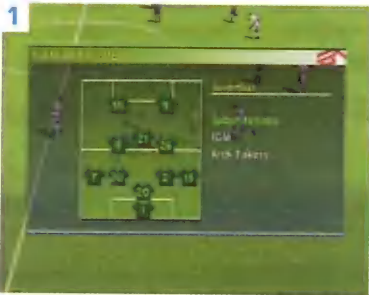
equipos que pueden ofrecer tanto poder atacante. No te fíes del portero.

TOTTENHAM HOTSPUR

Puntuación: 75 Ataque: 85
Defensa: 65 Velocidad: 80

Son una buena escuadra si esta plantilla propensa a las lesiones está en forma. Anderton, Ferdinand e Iversen son algunos de los jugadores de gran calidad que a los seguidores de este equipo les encantaría ver cada semana en la vida real.

FORMACIONES



(1) ¿Dos delante y cinco detrás? ¿Ya te conformas con el empate? (2) Con una formación atacante habrá unos pocos jugadores más en el área. (3) Las jugadas son bastante predecibles arriba.

ELEGIR LA FORMACIÓN

El fútbol gira en torno al choque de dos sistemas tácticos y al choque de 22 jugadores. Es tanto el tiempo y son tantos los minijugadores en el terreno de juego de mentira que entran en la planificación y organización de las formaciones que cualquier mínimo descuido en las opciones puede acabar en derrota. Y nos referimos a ese tipo de derrotas tan abultadas.

4-4-2

Es un sistema sin igual de nuevo en auge por todo el mundo. En un principio se

consideraba inflexible y rígido. Consiste en la combinación de dos delanteros, dos hombres en el medio campo con dos más por la banda apoyados con defensas. Su gran fuerza reside en el espacio que proporcionan los dos extremos a toda máquina preparados para lanzar balones a los dos delanteros centro. También resulta muy eficaz en la defensa.

5-3-2/3-5-2

Los tres centrocampistas proporcionan una sólida línea delante de la defensa con bastante espacio para

los dos defensas que presionan para enviar balones al centro. Esta formación limita las oportunidades de cruces y, por eso, resulta más adecuada para equipos con un fuerte centro del campo basado en pasar balones delante a los desmarques de sus rápidos delanteros.

4-5-1

Esta formación puede limitar un tanto las opciones de ataque porque éstas pueden llegar a ser totalmente predecibles. No obstante, es ideal si tienes que proteger

una ventaja ya que tanta cantidad de centrocampistas abruma a cualquiera.

4-3-3

Tres delanteros te dan muchas opciones arriba, pero si juegan muy separados entre ellos no podrán cerrarse con rapidez para optar a los rechaces. Si quieres jugar con esta combinación tienes que hacerlo contra un equipo bastante flojo en el centro del campo ya que si no te invadirán continuamente. Asegúrate también de que marcas más que ellos.

SELECCIONES ESTRELLA



ARGENTINA

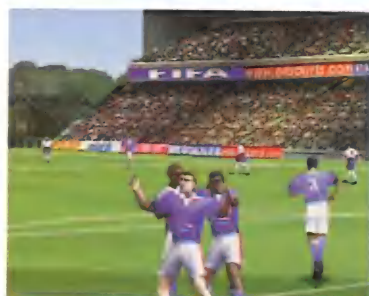
Puntuación: 90 Ataque: 90
Defensa: 70 Velocidad: 90

Es probable que unos cuantos se cuestionen la inclusión de Argentina porque no son las estrellas a que nos tenían acostumbrados, pero si echas un rápido vistazo al fútbol europeo enseguida te darás cuenta de su calidad. Fíjate en estos nombres... Batistuta, Simeone, Sensini, Ortega.

FRANCIA

Puntuación: 100 Ataque: 100
Defensa: 91 Velocidad: 94

Los ganadores de la Copa del Mundo.



Todo el mundo se sigue preguntando cómo consiguieron arreglárselas. Sin embargo, como campeones del mundo que son constituyen uno de los mejores equipos de todo el simulador. Su defensa es sólida, en su medio campo encontramos a Zidane y Deschamps.

ALEMANIA

Puntuación: 90 Ataque: 100
Defensa: 70 Velocidad: 90

¿Existe algún otro equipo más eficaz en el mundo? Es probable que en defensa tengan una puntuación de 70, pero juegan mucho mejor. Su delantera es impresionante con Bode y Bierhoff acribillando a goles por diversión. En cuanto al medio



campo, hay equipos mejores.

BRASIL

Puntuación: 90 Ataque: 100
Defensa: 100 Velocidad: 100

Un equipo del todo increíble con fuertes jugadores en todos los apartados. Los delanteros se llevan todo el protagonismo pero, por ejemplo, Cafu y Roberto Carlos son capaces de controlar totalmente las bandas. ¡Ah! Y el número nueve es un jugador con dos dientes.

INGLATERRA

Puntuación: 100 Ataque: 100
Defensa: 75 Velocidad: 100



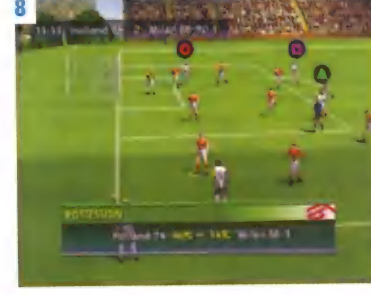
Inglaterra es uno de los equipos más poderosos del simulador y puede ofrecer una delantera explosiva con Shearer y Owen, un sólido medio campo con Batty e Ince delante de una gran defensa con Adams y Campbell.

EQUIPO DE ROBBIE WILLIAMS

Puntuación global: 100 Ataque: 100
Defensa: 100 Velocidad: 100

Éste es el equipo de Robbie Williams. No estamos seguros de quiénes son el resto (creemos que amigos de Robbie), pero vistas las estadísticas, nos tiene sin cuidado. Si eliges este equipo te proclamarás vencedor... siempre. El jugador del juego no se parece mucho al original..

MARCAR A DISCRECIÓN – TRUCOS PARA CONVERTIRTE EN EL REY DEL GOL



(1) Un inteligente pase hacia delante al desmarque deja a Neeskens preparado para... (2) Se dirige hacia el defensor... (3) Se cuelga en el área y se lleva consigo al portero. (4) Esta carrera puede ser demasiado larga para chutar directamente. (6) Acelera y chuta para conseguir un gol seguro. (7) Consigue el espacio y un buen delantero puede marcar desde cualquier ángulo. (8) Cambia la cruz, seguro que hay alguien en el centro para despejar.

CHUTE DESDE 25 METROS

Es la principal forma de goles en FIFA2000. Muchos se marcan desde lejos y aunque parece muy fácil, hay algunos trucos para asegurarte que todos los chutes acaban en la red.

CORRIENDO

Cuando corres con el balón no tienes que ir directo al gol. Para imaginarte el ángulo correcto de ataque piensa que la línea de gol son los 0° y que el punto de penalti son los 90°. No corras y chutes en la línea de 90°, sino que debes intentar acercarte hasta los 45° más o menos y así aumentarás tus oportunidades de marcar. Intenta esperar hasta estar a unos cinco metros fuera del área para apretar el gatillo.

ACCIÓN

Un simple chute desde el ángulo correcto debería bastar, pero si quieres asegurarte gira a la izquierda o derecha justo antes de chutar. Te irás de cualquier defensa y el portero quedará descolocado. Pero no te abras demasiado porque te quedarás sin ángulo y se reducirán tus oportunidades de marcar.

EL JUEGO DE PIERNAS

Una de las técnicas más útiles para marcar es desconcertar al contrario, ya sea humano o máquina. Aquí tienes un par de sistemas que utilizamos para ganar a Alemania 10-0... dos veces.

A LA CARRERA

Uno de los trucos más eficaces que utilizamos es hundir el botón de la velocidad justo antes de golpear el balón. No parece nada demasiado extravagante pero funciona la mayoría de las veces. Quizás es porque pierdes al marcador o porque descoloca al portero, pero funciona y te proporciona espacio para marcar goles espectaculares. Resulta perfecto para irritar a tu compañero de juego.

ACCELERAR

Cuando te acercas al gol, intentar algo inusual suele ayudar. Una de las mejores técnicas es correr hacia el gol y virar bruscamente en el último momento en una dirección completamente diferente. Ir hacia el lado es útil, pero si en realidad quieres ser fantástico, corre hacia fuera del área y entra de nuevo porque así consigues espacio suficiente para que la rematada acabe en la red.

UN POCO DE TODO

JUGAR POR LA BANDA

Cuando tienes un equipo con unos buenos extremos, no hay razón para colgar balones a los delanteros. Lo que tienes que hacer es que tus extremos se hagan con el esférico con la mayor rapidez posible y que se lancen por las bandas y pasen el balón al centro (con la X). Si son muy rápidos y la banda está vacía, utiliza el botón R1 para proteger el balón. En cuanto el balón haya salido del pie del carrilero el control se dirige al jugador del centro, así que pulsa uno de los botones para chutar y se preparará un chute de gol para cuando el esférico le llegue a los pies. También puedes esperar hasta que el balón toque el suelo y pulsar Triángulo una vez para que chute enseguida. Así tendrás suficiente espacio para aclarar el camino a gol.

BALONES LARGOS

No es vistoso y que sea condenado por los grandes equipos, pero los balones largos son tremendamente efectivos en FIFA 2000. Utiliza el círculo para que el portero saque y que tu centrocampista se prepare para enviar a los delanteros.

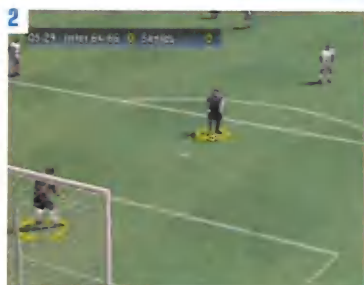
MOMENTOS IMPORTANTES SAQUES DE ESQUINA

Marcar en un córner suele tener que ver con la suerte, pero de la siguiente manera reducimos este elemento. Como pronto te darás cuenta, FIFA 2000 incluye el nuevo sistema de símbolos mediante el cual puedes enviar el balón a un jugador en concreto, con la certeza de que le llegará. Dependiendo de dónde se encuentre en el área, hay diferentes trucos que te ayudan a marcar. Como regla general, el botón Triángulo es el más efectivo ya que tanto puedes darle de cabeza como chutar. Preferimos darle de cabeza ya que es más dramático (menos predecible). Con el Triángulo el balón caerá al suelo al borde del área y un rápido giro al estilo Cruyff debería dejar clavado al defensa y camino libre hacia el gol. El Círculo coloca el esférico al otro lado. Utilizamos poco esta opción porque el balón se va demasiado lejos y pierdes tiempo en volver a entrar en el área con seguridad.

BALÓN PARADO

Son bastante fáciles si dispones del mejor delantero para efectuar el lanzamiento. Da la dirección a la trayectoria con los botones laterales y espera a que empiecen las celebraciones.

ÁNGULOS DE LA CÁMARA



(1) Esto es lo normal en las opciones visuales del juego. Mucho para ver y muy bien visto. (2) La vista de acción es mejor cuando el juego es raso. (3) La torre es uno de los ángulos disponibles más tácticos.

Seleccionar el ángulo de la cámara derecha es una de las opciones menos utilizadas del juego. Puedes pensar que no hay ninguna diferencia, pero seguro que todo lo que te permita ver más campo es bueno. De entre todos los modos preferimos seleccionar el nuestro propio con el modo personalizado y ajustar el punto de vista de la tele para ver lo máximo posible. Así tenemos una clara visión del campo y podemos preparar

un buen ataque. Si quieres ser un poco sigiloso, utiliza el ángulo desde arriba y chuta de lejos. Es una forma sencilla de marcar ya que el portero todavía no aparece en pantalla y no puede reaccionar.

JUGAR SUCIOS

Una de las características clave de FIFA 2000 es la de hacer el tipo de juego que quieras. Si quieres jugar como si hubiese 11 Gary Linekers en el terreno de juego no hay ningún problema. Pero si lo que quieres son más agallas puedes hacer más daño que si jugases con un equipo lleno de jugadores del estilo de Goikoetxea y Ferrer.

Las tácticas sucias suenan espantosas, pero pueden funcionar a las mil maravillas para hacer sentir incómodo al rival. Éste puede pensar que esquivo bastante bien a tu defensa, pero si le enseñas quién manda seguro que se incomodará. Es cínico, pero cierto. La decisión que tienes que tomar es si puedes arriesgarte a

perder un jugador. Por la mayoría de faltas verás la tarjeta amarilla, pero si haces una entrada muy fuerte el color será rojo. Y nunca, bajo ningún concepto, se te ocurra entrar al portero cuando está a punto de chutar el balón porque acabarás en el vestuario antes de tiempo, y la mayoría de las veces le ocurrirá a tu mejor delantero. Si te gusta el juego sucio, lo primero que tienes que hacer es organizar el grado de disciplina (se puede hacer desde el menú del propio juego). Redúcela y verás qué ocurre con los jugadores.

Y si las cosas van mal y pierdes por goleada, haz faltas sin cesar, ya que si te expulsan a cinco jugadores se suspende el partido.



(1) ¡Que curioso! Un jugador del Arsenal en un incidente desagradable. (2) Seguro que es demasiado lejos incluso para Ronald Koeman

Puede parecer loco, pero tienes que agradecer a Sol Campbell que los jugadores sean tan realistas.



Sol se tomaba su tiempo para comprobar que las rutinas de animación fuesen lo mejor posibles. Cuando PlayStation Magazine visitó recientemente la sede EA Sports charlaron con el especialista de la animación, Craig Koehn quien comentó: "Uno de los mayores errores que se encuentran en el resto de

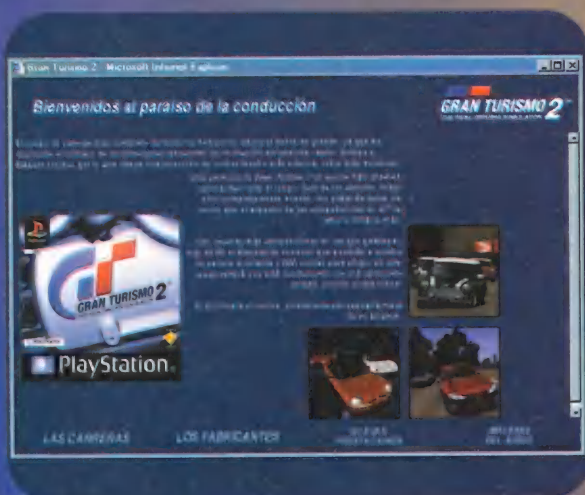
simuladores es que obtienen todos estos datos, los recortan en trocitos y los lanzan al juego. Eso no funciona porque la vida real y la jugabilidad no son necesariamente paralelas en términos de experiencia. Cuando pulsas un botón, quieres que la acción ocurra inmediatamente".



PLAYSTATION EN INTERNET

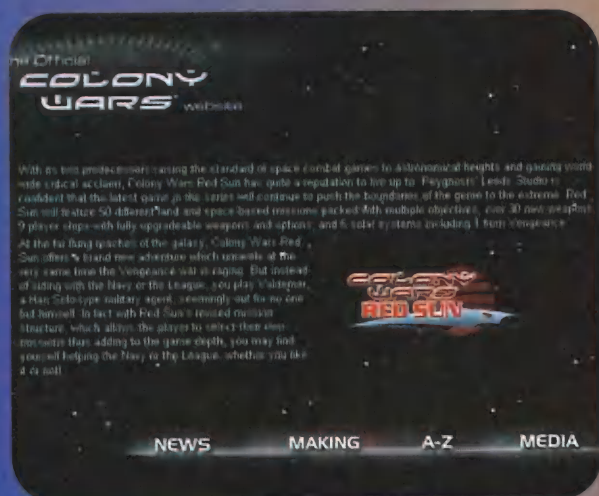
En Internet hay una web oficial para cada juego de la Playstation. Si tenemos en cuenta que los juegos de nuestra consola se cuentan por centenas, y que muchos usuarios de Internet crean páginas de sus juegos preferidos, no hay duda que la oferta es muy amplia. Aunque muchos de esos devotos fans de videojuegos se dediquen a hacer páginas con más o menos fortuna, por pura cuestión de medios, las páginas oficiales obtienen la mejor puntuación tanto en diseño como en contenido. Y es que son los propios creadores de los juegos, los que pueden conseguir sonidos, imágenes, videos, e

http://www.playstation-europe.com/gt2/gt_index.html



La página oficial de **Gran Turismo 2**. Realmente es muy completa y está tan bien documentada como el propio juego. En esta sede encontraremos entre otras cosas, un listado de Fabricantes de coches en los que se nos explica un poco su historia, también nos explica los tipos de circuito por los que podremos conducir así como las diferentes modalidades de campeonatos. Imágenes y explicaciones de cómo se hizo el juego completan la información de esta página. ¡Ah! y en castellano.

http://www.playstation-europe.com/colonywars/gt_index.html



Otra página oficial de este juego, que ya va por su tercera parte, **Colony Wars Red Sun**. Podremos ver sus películas, descargarlos su música, ver unas cuantas capturas de pantalla realmente extraordinarias, descargar fondos de escritorio a diferentes resoluciones o conocer vida y milagros de los personajes que contiene el juego. Si buscas bien, encontrarás un diccionario muy completo de los planetas, personajes y todo lo que rodea al mundo de Colony Wars. Sólo en inglés.

PÁGINAS OFICIALES

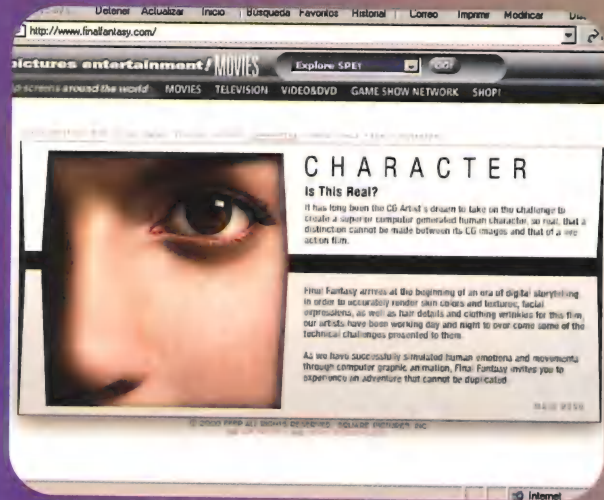
incluso la música de los juegos para colgarlos en la Red. Y por supuesto están las demos en los títulos que además de ser editados para la Playstation lo han sido también para PC. Además en estas direcciones oficiales que te vamos a enseñar podrás encontrar la historia y las características de los personajes. Este mes tenemos una dirección que no es exactamente de un juego, es de una película en fase de producción, FINAL FANTASY, hecha íntegramente por ordenador y que ha revelado a una compañía de animación por ordenador que le puede hacer la vida difícil a PIXAR, la subdivisión de DISNEY en el mundo de la animación digital

www.tombraider.com



5 páginas en una, en esta página encontrarás información de las 5 ediciones de Tomb Raider, II, III, Lost Artifact y The Last Revelation. La sede del juego puede visualizarse en versión HTML sencillo o con Flash, lo que le da mucha más vida a la página. Por si no lo sabes, para navegar con Flash se requiere un navegador de al menos cuarta generación, o sea 4.0. En la página podremos descargarnos las demos de los juegos entre otras cosas.

www.finalfantasy.com



Lo estabas deseando, después de tantos años por fin los sueños de muchos se han hecho realidad. Se está rodando la película de Final Fantasy, pero no con actores de carne y hueso, sino con actores digitales. Y es que quedaría un poco cutre poner actores de carne y hueso dentro de un universo lleno de luces y de apariciones de elementos de fuego, hielo y relámpagos. En la página podreis ver a las características técnicas y una pequeña explicación del argumento.

Lo mejor de PlayStation Trucos lo tienes aquí...



Nota: el precio de cada ejemplar es de 475 pesetas, excepto los números 2 y 4, que tienen un precio de 675 pesetas e incluyen un vídeo.



Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de PlayStation Trucos al precio indicado (+ 400 ptas de gastos de envío)

PIÉDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 - BARCELONA

Nombre y apellidos:

Calle:

Población:

Provincia: C.P.

Teléfono

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 0 2 0 3 0 4 0 5 0 6 0 7 0 8 0 9 0 1 0 1 1 0 1 2 0

Forma de pago

- Contra Reembolso
- Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- Tarjeta de crédito
- VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos)

N.º /
(cad. ciudad)

Nombre del titular:

Firma:

ANALIZAMOS...

- Teleñecos RaceManía
- Rally Championship
- Medieval 2, una aventura de muerte... y risa
- NBA Show Time
- Army Men: Sarge Heroes
- Rollcage Stage 2
- Hydro Thunder
- Crusaders of Might & Magic
- Armorines
- Micro Maniacs
- International Track & Field 2

375 PESETAS

ADEMÁS SORTEAMOS

- 20 juegos promocionales de *Teleñecos RaceManía*.
- 5 lotes de un juego *Colin McRae Rally* más accesorios.
- 20 juegos de *Micro Maniacs*.



¡Con una guía de
40 Winks y 4 pósters
de regalo!



**HAY OTROS METODOS
PARA NO QUEDARTE...**



...SIN REVISTA

SUSCRÍBETE



Deseo suscribirme a *PlayStation Trucos* por un año (12 números) al precio especial de 3.990 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). (Europa: 8695 ptas.) (VIA AEREA) Resto del mundo: 12895 ptas.) (VIA AEREA)

Nombre y apellidos:
Calle:
Población:
Provincia: C.P.:
Teléfono:

Forma de pago

- Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
 Tarjeta de crédito
 VISA (16 dígitos) American Express (15 dígitos)

N.º

Nombre del titular:
Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle:
N.º: Población:
C.P.: Provincia:
N.º
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta:

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

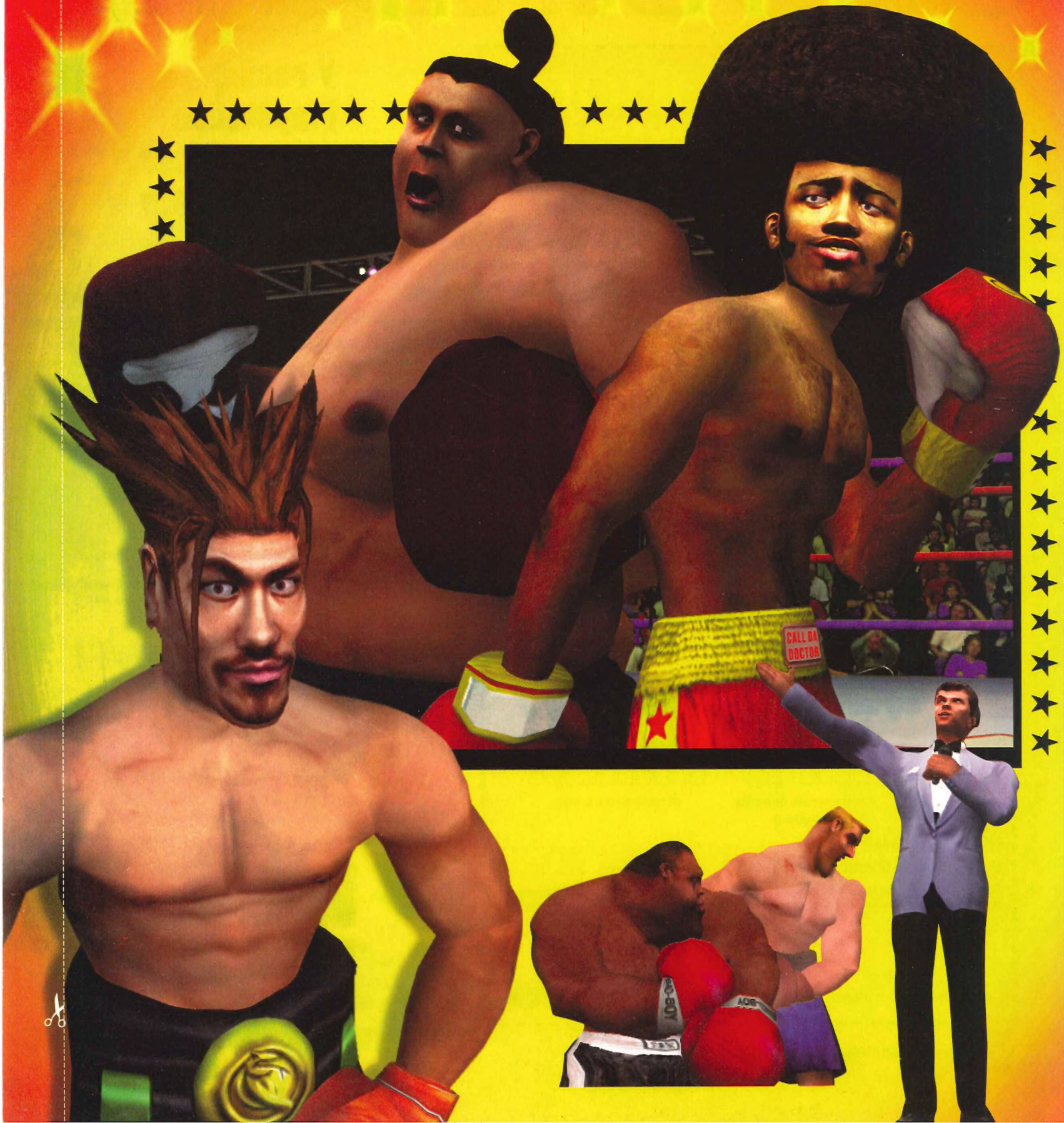
....., a de de 200...
(Población) (Fecha) (Mes)

**Y recibe
PlayStation
Oficial Trucos
directamente
en tu casa**

Suscribirte a *PlayStation Oficial Trucos* es probablemente lo mejor que puedes hacer para asegurarte de que no vuelves a tener problemas con ningún otro juego. Si te encuentras atrapado en el desarrollo de *Final Fantasy VIII*, te pierdes en *La Amenaza Fantasma* o tienes problemas con tu propio espíritu en *Soul Reaver*, ha llegado la hora de tomar la decisión. Y ¿qué nos dices del libro de 68 páginas gratis con cada número? ¿Aún no te basta? ¿Y recibir cada número en la puerta de tu casa gratis? Bien, parece que nos vamos entendiendo...

MC Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
o escribe a:
suscripciones@mcediciones.es

READY 2 RUMBLE



EL MES QUE VIENE

El mes que viene

GRAN TURISMO 2

**TODOS LOS COCHES • CADA CARRERA • LAS COMPETICIONES •
LA GUÍA MÁS COMPLETA QUE PODRÁS ENCONTRAR DEL MEJOR JUEGO DE
CARRERAS QUE SE HA HECHO HASTA AHORA**



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

TODOS LOS SECRETOS • HASTA EL ÚLTIMO RINCÓN • COMPLETA GUÍA DEL PRINCIPIO A FIN

Por circunstancias fuera de nuestro control, algunos contenidos pueden ser modificados

¿PODRÁS SOBREVIVIR AL EFECTO SYPHON FILTER?

SYPHON FILTER
Conspiración Morcal



Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descomponen el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te huela la sangre y el valor se te sube a la garganta. Es normal: el gobierno ha puesto precio a tu cabeza. ¿Podrás sobrevivir?

Traducido al castellano

Asistencia telefónica 902 102 102. Información sobre juegos **EXPOSICIONES** 904 333 888
Tarifa normal: 40 ptes./minuto • IVA (tasas y recargos de 8,00 y 20,00 %). Tarifa reducida: 19 ptes./minuto • IVA (tasas de servicio • fricción de ancho nacional).



Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**